ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

1.2.95
Kč 24,-
39
Sk 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR

MÁTE VŠECHNA ČÍSLA?

Pokud ne, ještě stále máte možnost objednat si následující výtisky:

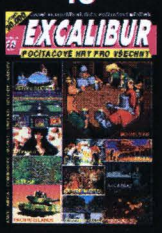
11

cena 24 Kč

12

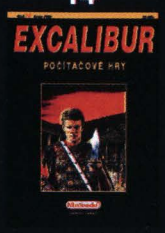
cena 24 Kč

13



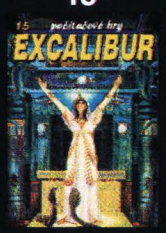
cena 24 Kč

14



cena 29 Kč

15



cena 29 Kč

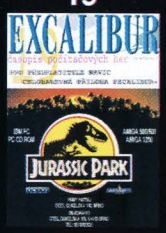
16

cena 29 Kč

17

cena 29 Kč

19

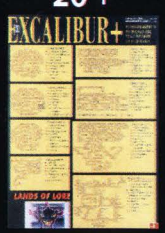


cena 29 Kč

20

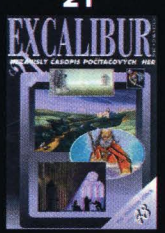
cena 29 Kč

20 +



cena 5 Kč

21

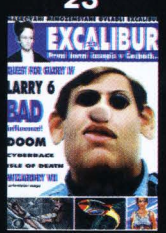


cena 29 Kč

22

cena 39 Kč

23

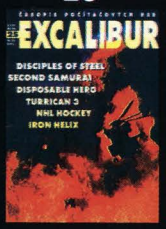


cena 39 Kč

24

cena 24 Kč

25

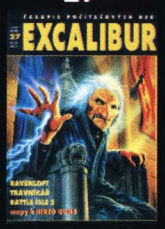


cena 24 Kč

26

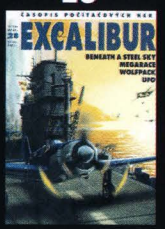
cena 24 Kč

27



cena 24 Kč

28



cena 24 Kč

29

cena 24 Kč

30

cena 24 Kč

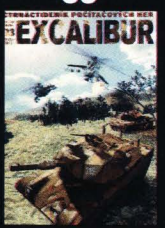
31

cena 24 Kč

32

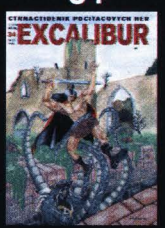
cena 24 Kč

33



cena 24 Kč

34

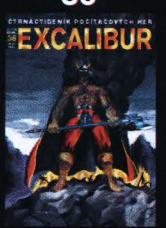


cena 24 Kč

35

cena 24 Kč

36



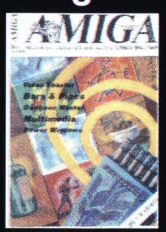
cena 24 Kč

37

cena 24 Kč

EXCALIBUR - čtrnáctideník počítačových her

3



cena 14 Kč

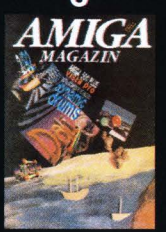
4

cena 14 Kč

5

cena 14 Kč

6



cena 14 Kč

8

Vyjde v prosinci '94

cena 29 Kč

AMIGA MAGAZIN - časopis pro amigisty

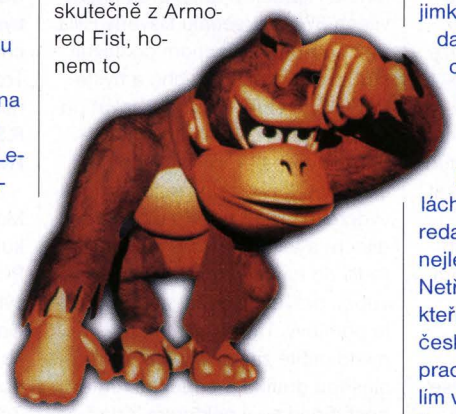
Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou, sečtěte a zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Časopisy nezasíláme na dobírku. Informace na tel: 02 / **66 71 23 15 od 9 do 16 hod.**

dopisy

Nikdo to neví

Vážená redakce Excaliburu. Nechci okecávat jací jste super, skvělí, excelentní, zkrátka cool. To jistě sami víte, půjdu rovnou k věci.
Mám Amigu 600, 2 MB RAM, HD 40 MB. Vezmu to pěkně od boku, od jedničky do pětky. Původně jsem to ale chtěl vzít od 4 přes 2 do 5 a potom do 1 a nakonec trojku.
❶ Slyšel jsem o Reunionu, Bloodnet, Theme Park, Robinson's Requiem a FIFA Soccer na normální Amigy. Co je pravda a co je hnusnej kec?
❷ Amiga 1200 se svými AGA (či AA) čipy začíná mít navrch. Prodává se něco (já to nevím, jenom se ptám) jako AGA karta, která by se zapojila interně nebo externě do normální Amigy a hry by potom běhaly i v AGA verzi? Pokud ne, existuje alespoň nějaký softwarový emulátor?
❸ V čísle 36 jste takový hře s názvem Elfmania dali 85%. Buďto měl Lewis šedý zákal, když hrál tu ubohou mlátičku anebo nevím. Starý dobrý International Karate na starým dobrým C64 bylo pětkrát lepší. Teď se chci zeptat jenom Lewise. To se ti vážně líbí víc Elfmania než Mortal Kombat?
❹ Prý je Doom na Amigu 1200. Tomu nevěřím. Co vy na to?
❺ Přemýšlím o tom, že svoji Amigu prodám. Mám si koupit Amigu 1200 nebo PC 286/16 MHz, 1 MB RAM, VGA-color, HD 80 MB?
Toť vše. Jo ještě něco. Z čeho je ten supráckej plakát z čísla 35. Vypadá to na renderovanej obrázek z Battle Isle II. Podle Novalogic soudím na Armored Fist. Já nevím z čeho je a neví to ani děda ani ba...
S pozdravem pařan **Scorpion**.

Čau, Scorpione. Že to jsi ty, tak začnu od jedničky. Původně jsem ale chtěl začít od trojky, pokračovat přes Frýdek-Místek, zatočit to kolem Jang-c'-ťiang a skončit to u jedničky, takže vidíš, jaké máš štěstí.
❶ Theme Park, Robinson's Requiet i FIFA Soccer už jsou i na normální Amigu. Reunion už taky. S tím Bloodnetem to taky bude určitě pravda. Na Amigu má Bloodnet 12 disket a tím pádem i bezva grafiku.
❷ Ne, neprodává, ale můžeš si koupit turbokartu s procesorem 68020, čímž dosáhneš alespoň stejné rychlosti. Je ale pěkně drahá, tudíž se vyplatí koupit si rovnou Amigu 1200.
❸ Protože jsem se k těmhle dopisům nachomejtnul já (tedy Lewis), mohu ti přímo odpovědět. Šedý zákal nemám, všechno vidím jen bledě. Byl jsem ale ohromen grafikou, že jsem trochu ztratil soudnost a vygeneroval tak vysoké číslo. Možná si tolik nezasloužila, ale mému generátoru náhodných čísel došlo palivo a vyplivl zrovna tohle číslo, co jsem měl dělat.
V potravinách (běhá totiž na nízkooktanový, bezolovnatý, ale hrozně sladký jahodový sirup) už měli zavřeno. Tak jsem to musel nechat. Inter. Karate bylo sice dobrý, ale na C64. A co se týče toho Mortal Kombatu, tak ten se mi nelíbí.
❹ Přímo Doom na Amigu 1200 není, ale viděl jsem už spoustu dematek podobných her, přičemž některá z nich vypadala skvěle. Počkáme, ale až bude něco hotový.
❺ Doporučoval bych ti Amigu 1200, protože s uvedenou PéCéčkářskou konfigurací by si spustil tak BlockOut. A na Amigu si už asi zvyklej, můžeš k ní pak připojit tvůj HD, zapojit ji k televizi a budeš vysmátej. Plakát je skutečně z Armored Fist, honem to utíkej oznámit dědovi a ba..., určitě budou mít radost.



Vážení autoři, milí čtenáři,

tak nevím, jestli se stále jedná o rubriku „Dopisy čtenářů" nebo o „Přeskoč a jdi rovnou k recenzím". Už delší dobu se mi zpracování této rubriky nelíbí, avšak nyní je to nejhorší. Možná, že se mnou nebudete souhlasit, ale je to prostě můj dojem. „Redakce" je jinak docela dobrá, ale jsou to „lidé od her". Chybí tady profesionální přístup, taková ta novinářská rutina. Do redakce chodí obrovské množství dopisů, které jsou zdrojem dobrých nápadů i zajímavých postřehů. Chce to „jen" profesionálně zpracovat, odpovědi rozdělit mezi více autorů a žádný dopis NENECHAT BEZ ODPOVĚDI. (Termínem „odpověď" jsem myslel odpověď, která nedělá z čtenářů „idioty a lháře" a která „potěší mysl i ducha čtenářů".) V Excaliburu také chybí další „redakčně náročné" rubriky a články (např. reportáž z Excalibur show, testy joysticků, porovnání herního hardware, články jako byly „Letecké simulátory" v Ex22 atp.), bez kterých je Excalibur „sborníkem recenzí a návodů". V anglicky mluvících zemích se redaktoru říká „Editor". Editor nepíše, editor střihá, lepí, sestavuje. Editor především zodpovídá za kvalitu určité části časopisu, za kvalitu své rubriky. K jejich naplnění má „Contributors", tedy autory. Těch je obvykle mnohem více, než redaktorů. Oddělení funkce autora a redaktora má svoji velkou výhodu: redaktor může (a také to dělá) vrátit, připomínkovat atp. autorům jejich díla. Někdy také existuje funkce „Contributing editor", což je autor i redaktor v jedné osobě. Těžko předpokládat, že by autor i redaktor v jedné osobě vracel sobě články, takže tam pak je nutné, aby dotyčný člověk byl opravdu „na úrovni" a také tam existují mechanismy, které zabraňují „propašírovat" do časopisu články nevalné kvality. Současná „redakce" Excaliburu je spíše spolek autorů (s výjimkou JKL, ten je šéfredaktor, redaktor a píšící redaktor v jedné osobě).
Aby to všechno nebyly jen sny a představy, je zcela nezbytné přijmout do redakce Excaliburu profesionály, v jejichž silách bude zorganizovat práci redakce tak, aby fungovala „jako ta nejlepší redakce, co kde byla". Netřeba herních fanatiků, ale lidí, kteří mají přehled, ovládají jazyk český, kteří ve svých věcech a na pracovišti mající pořádek (to myslím vážně), bydlí v Praze, mají telefon a hlavně dokáží rozdělit práci tak, aby na jednom článku nebo rubrice spolupracovalo více autorů (to je to nejtěžší). Kdyby se mezi Vámi vyskytl někdo, kdo si o sobě nebo o někom blízkém myslel, že je tou správnou osobou na místo redaktora Excaliburu, tak ať napíše na adresu PCP - Excalibur, box 414, 111 21 Praha 1, heslo REDAKTOR. **Martin Ludvík**

Please, poraďte

Nazdar manici z Exkáča! Zdravim všetkých drvičov (koho, co, jaký, který, pán, hrad? - Lewis) v redakcii, ale aj ml-a. Chcel by som sa na vás (redakciu) obrátit s nejakými maličkostmi, ktore ma trapia. Ešte pred pár dňami som mal zálusk na PC-čko za 30 tisíc. Bola to 386-ka SX/40. No moji rodicia si vzali priklad z nasej vlady a drasticky mi skratili rozpocet na takých 16 kilo (že se nestydějí, tohle se dělá!-Lewis). Bol som z toho celý hotový, 16 tisíc mi nestačí ani na 286-ku (solidnu). No neskor ma napadlo, že by to mohlo pasovať akorat na Amigu 1200. Takže sa ju chystam kupiť. No terza pride ten problém. V škole šprtáme iba do Turbo Pascala na PC-čkách a ja neviem, či

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
HITPARÁDA 5
KALEIDOSKOP 6
PREVIEW: WALHALLA BEFORE THE WAR ... 7
PLAKÁT 18-19

RECENZE

ARMORED FIST 28
BLACK SECT 27
CYCLEMANIA 16
DEATH GATE 14
DEATH OR GLORY 12
EMPIUS 26
FIELDS OF GLORY 09
LORDS OF THE REALM 13
PUSH IT 26
QUARATINE 11
RISE OF THE ROBOTS 24
SPIDER MAN 21
STAR CONTROL 2 10
SUPER STARDUST 22
SUPERNIBBLY 27
ZEPPELIN 15
WARCRAFT: ORCS AND HUMANS 08

SAYRAYT

DARK SUN II 31
PANZER GENERAL 31

NÁVODY

7 DNÍ A 7 NOCÍ 34
DEATH GATE 32
SPIDER MAN 35

INZERCE

AMIGA INFO 30
GAMES WORLD 29
JRC 29
PROCA 17
VOCHOZKA TRADING 30
ŘÁDKOVÁ INZERCE 20

In

Spadnul Mac
Byl to Donald
Cr. Shock poražen!
In time
Vánoce jsou fuč

Out

Těžká Star Trail
Strašný hlad a žízeň
-ml- leží na podlaze
neni mrtvej
Vánoce jsou fuč

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 16. ÚNORA

Omlouváme se za chybu v datu v minulém čísle.

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).
PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franček (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (Alli).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: L.K.Permanent, tel.: 07/289053

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno (od 1.3.'95)

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avízo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur i pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky; u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

budem mocť naďalej šprtat do Pascalu aj na Amige. Ak ste nerozumeli, tak som sa chtel spytat, či existuje Pascal na Amige a ako je kompatibilny s Pascalom na PC. No poďme ďalej. Tú amigu nemá cenu kupovat len na Pascal (ak existuje!). Už som si vyhliadol nejake tie gamesy, ale zasa neviem, či fungujú na 1200-vke. Napríklad: Dune II, Frontier, Star Lord, K240, UFO atď.
Takže chlapci. Poradte. Mam si kupit tu Amošku, alebo si mam predsa len ukladat peniazky na to PC? Excalibur mam predplateny, takže please odpovezte mi. Zdravi vas: Petko zo Slovenska.

Nazdar Peťko. Rád ti odpovim.
❶ Turbo Pascal existuje samozřejmě i na Amigu. Teď k té kompatibilitě. Doufám, že tomu budeš rozumět. Základní zdroják (ten text) můžeš použít jak na PC tak na Amize, ale zkompilovat ho musíš buď na PC nebo Amize. Jasné?
❷ Všechny uvedené hry na Amize 1200 fungují, Frontier a UFO dokonce v AGA verzích, takže klid.
❸ Co koupit, je na tobě. Záleží na tom, zda ten počítač chceš mít teď (pak tedy Amigu), či chceš počkat (pak klidně PC). Kolik do toho chceš vložit, mají-li tvoji kamarádi Amigu či PC atd. Víc ti asi neporadím.

Řada otázek

Nazdar Excaliburáři, tak co, jak se máte? Teď vám dám několik otázek:
❶ Váš časák je supr, ale proč tam nepíšete cheaty taky na PC?
❷ Máte rádi DOOMa dvojku?
ł Máte rádi špenát?
❹ Co to je za hru ty „TurboRaketti"?
❺ Co dělá Silver?
❻ Věříte na Ježíška?
❼ Jaké máte IQ?
❽ Tak to byli otázky a teď něco jiného. Doma mám hru Flight Simulátor 5.0. Je to úplně skvělá hra. Co se o této hře myslíte Vy??? Dají se k tomu někde koupit další letadla???
❾ A teď vo EXCALIBURu. Je to skvělí, fakt, nekecám, ale kde je HUMOR??? No, nevíte? Já taky ne, ale to je vedlejší!!
Tak já budu muset končit. Jo ještě něco, já se teda nechci vytahovat, ale jak sem byl na tom EXCALIBUR SHOW, tak sem tam vyhrál ty tři hry, od Vochozka Trejding a ještě sem o tom žádný dopis od nich nedostal. Proč třeba hned druhej den ten dopis nepošlou? No, mě to nevadí, hlavně když to pošlou. Tak to je opravdu vše, (JEŽÍŠ VO NI UŽ JSOU DVJE HODINY RÁNO, DO PRČIC!!!!)
Tak čauvajs
Váš **K.L.M.L.R.E.P.C.**
P.S. Vo co že mě nevytisknete.

Milý K.L.M.L.R.E.P.C. Máme se dobře. Za tvoje zajímavé jméno ti odpovím.
❶ Protože jich moc neznáme, to je logický. Ale nějaký jsme již získali, takže se je brzy dozvíš.
❷ Docela jo, ale radši mám Dune II.
❸ Mám, ale řízek by bodnul víc.
❹ S Turborakettama se to má následovně. Je to oblíbená hra našeho layoutáře a lamače Viktora Čističe. Jednoho dne nám pohrozil, že pokud tuto skvělou hru nezařadíme do hitparády, tak místo lámání Excaliburu nám všem zláme nohy a to nebylo všechno.
Vyhrožoval, že JKLa zavře do temné místnůstky a bude mu 48 hodin v kuse promítat film Šogunovi Ninjové, z čehož by JKL umřel smíchy. Mně a Haquelovi chtěl promítnout všech 876 dílů seriálu Beverly Hills 90210, z čehož bychom dostávali střídavě záchvaty smíchu a hysterie. A mně chtěl navíc ukřižovat panenku Barbie. No a konečně Genagenovi chtěl roztrhat kimono.
Jistě pochopíš, že jsme to nemohli vydržet (já jsem odpad už po třech dílech) a tak jsme Turboraketti zařadili do naší hitparády. (To není vůbec pravda, jsou to samé zbabělé pomluvy. TurboRaketti si své místo určitě zasloužily pro svou slušnou grafiku a perfektní hratelnost. Snad se v některém z dalších Excaliburů objeví i recenze na tuto skvěkou hru. -VČ)
❺ Nevim, asi to samé, co Beast.
❻ Nechci tě zklamat, ale ne.
❼ Pokoušel jsem se sehnat všechny redaktory a IQ pak sečíst, bohužel to nevyšlo, protože zrovna nefungoval telefon a dojíždět ke každému z nich se mi nechtělo. Snad příště.
❽ Nemám rád simulátory. Sice jsem to nehrál, ale určitě nedají.
❾ Humor je tam, kde ho chceš mít. Pokud se mračíš na celý svět, tak by tě nerozesmál ani Vlasta Burian ve Žhavých výstřelech. Jestli jsi ale rád na světě, tak se zasměješ i sebemenší prkotině. Záleží na tvém smyslu pro humor.
Co se týče těch vyhraných her. Blahopřejeme, ale nic nám do toho není.
P.S. Škoda, že ses o něco nevsadil, prohrál bys.

Kritika, chvála a rada.

Ahoj. Vážená redakce, rozhodl jsem se, že vám napíši dopis. Právě jsem vyšťáral Excalibur č.36. (Ze schránky) Konečně přišel Excalibur o jeden den později než vyšel. Vždy jsem ho dostal nejméně o týden později. Tedy zlepšení. Doufám, že už bude napořád.
Super nápad otestovat balící programy. Na to jsem již dlouho čekal.
Konečně už nejsou napsány hry, které budou dělány. (Zajímavá věta. To mi připomíná jinou větu: Jestliže bude napsáno, promluvte si tak se to dělá... -Lewis) Myslím, že to ty poslední 3 čísla akorát zaplácalo.
No nevadí. Plakát z 36 je supersrandovní (Už visí).
Jsem předplatitel, ale nemám skoro žádné výhody. Bude příloha, jako tomu bylou čísel do 19 Excaliburu.
Na vánoce asi dostanu PC (jedno jsem již měl). Je lepší koupit 486 DX/33 nebo 486 DX/40. Anebo počkat zhruba 1/4 roku a koupit 486 DX2/66. Je lepší Sound Blaster nebo Sound Galaxy BX II.
Cheaty-Proč jsou jen na Amigu? Proč ne na PC? Nemáte? (taky nemám). Tabulky jsou přehledné.
Udělejte rubriku Starší Pařba. Tam byste mohli psát recenze a starší cheaty na hry.
Trocha kritiky, chvály a rad nikdy neuškodí.
P.S. Obálky mají šťávu.
Hans Riegel

Máš pravdu, Hansi, neuškodí. Pokud jde o to předplatné, tak doufej. Příloha NEBUDE, ale budou jiné výhody. Již teď máš výhody u firmy Games World. Být tebou tak chvilku počkám, 486 DX2 se ti bude hodit.
Záleží na typu Sound Blastera, takový SB 2.0 je zhruba na stejné úrovni jako SG BX II, ale SB jsou rozšířenější a využívá je více her.
Cheaty viz odpověď na minulý dopis. Na té rubrice se již pracuje.
Tak čau a díky.

Zase cheaty.

Ahoj redakce Excaliburu, děláte opravdu suprovej časopis. Mám k vám jen pár připomínek:
❶ Mohli byste zveřejňovat cheaty na PC.
❷ Také byste mohli zveřejňovat DataBlast Špatného vlivu.
❸ Theme Park je sice dobrá hra, ale 98%?
❹ Mám Dooma2. Já bych řekl, že je o mnoho lepší než díl první, takže když měl Doom1 98%, tak by Doom2 měl mít 99% (to je číslo). Tak proč jste mu dali jen 79%.
Toť vše
Al Quadim

❶ Viz odpověď na minulý dopis.
❷ Sice bychom mohli, ale proč. Datablast obsahuje zkrácenou verzi celého dílu, hitparády, cheaty hlavně na konsole a pár obrázků, tudíž nevidím důvodu k uveřejňování.
❸ Souhlasím, ale někdo má rád

Theme Park, někdo Tajemství Oslího ostrova a někdo zas ne, co naděláš.
❹ Někdo má rád DOOMa 2 a někdo zas ne, co naděláš.

Zajímavý koníček

Zdravím všechny maniky z Excaliburu a držím Vám všem palce, Excalibur je hned po Video Games druhým nejlepším časákem (tak ti pěkně děkujeme -Lewis). Nemíním vás otravovat spory Amiga vs PC, mám ostatně obě mašiny doma a obě jsou COOL (geniální řešení – Lewis). O.K. takže teď přejdu k dotazům:
❶ Jelikož sbírám computery (velice zajímavý koníček, to už jste spolu s Violet dva, jen tak dál -Lewis), chtěl bych vědět něco o CD32, srovnání úrovně her CD32 a PC-CD ROM (možnosti grafiky...), bude do budoucna dost her na CD32, doporučili byste mi CD32?
❷ Zajímalo by mě, zda se dají v ČR sehnat konsole jako Neo Geo, Neo Geo CD, Mega CD2, 3DO, Sony PSX, Saturn, CD-ROM na Jaguara.
❸ Sháním též hry na Jaguara a zajímalo by mě, zabývají-li se prodejem her na Jaguara ještě jiné firmy než je JRC. Taky by mě zajímalo, proč se tyto hry musí dovážet až z USA (např. hra Wolfenstein - koncem července ji dostali v JRC z USA jako novinku a přitom v Německu už byla tato hra k mání v dubnu, nehledě na větší výběr nabízených her v Německu).
❹ Chtěl bych vědět zda existuje MPEG modul pro PC CD-ROM, někde jsem četl, že např. hra 11th Hour tento modul na přehrávání animací potřebuje. A pokud existuje, kolik zhruba stojí.
Takže tolik asi k dotazům. Předem díky za odpovědi.
Bye Jam

Předem není zač. Máš opravdu zajímavého koníčka, zajímalo by mě, co tě k tomu inspirovalo. Dost slintání a raději přejdu k odpovědím.
❶ Doufám, že tě uspokojil článek JKLa z čísla 37. Do budoucna určitě dost her bude, a proto bych ti doporučil CD32 do tvé sbírky zařadit.
❷ Podle mého atlasu hub se u nás vyskytuje určitě 3DO a brzy i ten CD-ROM na Jaguara. O zbylých konsolích toho moc nevím, protože se o ně nezajímám.
❸ Pochybuji. Zeptej se v JRC.
❹ Řekl bych, že existuje, ale bude určitě hodně drahý. A ke hře 11th Hour ho nepotřebuješ, alespoň pokud je mi známo.
Sice jsem ti asi moc nepomohl, ale kvůli tvému graficky pěknému dopisu jsem ti chtěl alespoň takhle odpovědět.

Vážená redakce Excaliburu,

po dlouhé době jsem se rozhodl Vám napsat pár slov. Už vám do redakce přišlo spousta pochvalných i kritických dopisů (alespoň podle toho, jak je čítám v Excaliburech) a tak určitě sami víte, že na domácím trhu jste jednička. Zajímalo by mě, zda vycházíte i v Německu, jak uvádíte cenu na obálce. Brácha viděl v Německu časopis Level, ale ten asi nemá nic společného s tím českým, co? Na Nově jsem se dozvěděl, že ten záhadný člověk, který vám chtěl ukradnout patent na Excalibur, je redaktor Mladé Fronty a jeho čin ani nelze popsat slovy-prostě hnus. Jak to vůbec všechno dopadlo? Slíbili jste čtenáře o tom informovat.
Jako správný Amigista (mám Amigu 1200 + HD) samozřejmě nedám na Amigy dopustit a věřím, že firma Commodore opět postaví na nohy (v lednu už by mělo být opět zásobeno Amigami 1200 celé Německo). To však neznamená, že bych okamžitě jak potkám nějakého PC-čkáře, na něj začal chrlit výhody mé Amigy nebo zmrzačil ho za to, že má PC a ne Amigu. Velký omyl, mám spoustu přátel, co vlastní PC. Já i oni víme o výhodách a nevýhodách svých počítačů a nikdy se nad sebe nepovyšujeme. Některé dopisy v Excaliburu na téma Amiga vs PC...hrůza!!! Trochu tolerance, jsme přece všichni pařani, nebo ne? Pryč od tohohle problému.
Jsem rád, že se věnujete jak PC-čkám, tak Amigám, ne jako česká konkurence, která se již výhradně orientovala na PC, PC CD-ROM a přitom nových skvělých her na Amigu 1200 je spousta. Vždyť i já si rád přečtu recenzi na skvělou PC-hru, proč to nepřiznat. Totálně mě nadchla recenze hry Alien vs Predator na Atari Jaguar-už jsem ji hrál v jednom obchodě a propracovanost je neskutečná. V recenzi se mi obzvlášť líbil popis „otěhotnění" vybrané oběti za pomoci vetřelce...Fakt cool! Věřím, že hra ve stylu DOOM se co nevidět objeví i na A1200-už jsem viděl několik preview a např. Fears vypadá dost slibně. Uvidíme.
Excalibur mám předplacený a byl jsem mile překvapen novou distribucí v modrém plast. sáčku a hlavně tím, že jsem měl ve schránce Excalibur dříve než se objevil ve stáncích-skvělé!
Kam chodíte na ten skvělý humor?! Některé články jsou doslova na roztrhnutí bránice, např. seriál o Maťovi! Neradil bych nikomu číst tento článek ve vlaku - já to zkusil a v půlce jsem toho musel nechat, neboť na mě nějak divně koukali ostatní cestující, když jsem se smál vytrvale na celý vagón. Nejspíš mě měli za mentála...dočetl jsem si to až doma.
Kam se poděla hitparáda z čísla 37? Rubrika kaleidoskop je zajímavá, ale určitě bych raději přivítal rubriku o tom, jaké nové hry se pro nás chystají do budoucna-nebo nejlépe kaleidoskop i novinky!
U recenzovaných her pro Amigy bych přivítal informaci o počtu disket-určitě není těžké do tabulky připsat „Disket: např. 4" nebo kolik místa hra zabere na harddisku (většina novinek pro A1200 jde instalovat na harddisk). Popřemýšlejte o tom-u PC vždy uvedete délku hry v MB.
To by bylo asi tak vše, do budoucna Vám přeji mnoho úspěchů, přesné vycházení, vyrovnanost obsahu recenzí na Amigy a PC, občas nějakou lahůdku pro Jaguara a samozřejmě veselé Vánoce!!!
David A.

Děkujeme za přání. A protože jsem značně unaven přepisováním tvého dopisu do počítače, přejdu hned k věci.
V Německu nevycházíme, o tom bych něco musel vědět.
S českým Levelem to samozřejmě nemá nic společného.
Sliby se mají plnit, a proto uvedu vše na pravou míru. Nejedná se o patentování a ani o redaktora, i když o MF ano. Celá věc je již uzavřena. MF se našemu vydavateli omluvila a vše se tak v klidu vyřešilo. Proto vyhlašuji konec mobilizace!
Války Amigy vs PC doufám již skončily, vše se musí brát s humorem. Tvůj dopis k tomu jen přispěl. Takže i tady snad mobilizace skončila. S tím Alienem vs Predator to nepřeháněj, takovej zázrak to zas není. Já jsem tak viděl pár doomovskej demátek na amigu, takže nezbývá než čekat.
Hitparádu odcizil nějaký neznámý pachatel (Pachatel neznámý, vyšetřování pokračuje -VČ). Najali jsem soukromého detektiva, ale ten zatím ještě nic nezjistil.
Nevím, kde bereš tu jistotu, že u každé PC hry je uvedena délka. Je uváděna jen někdy, ba přímo jen občas. Já ale ani nevidím důvod, proč tento údaj uvádět. Pokud je to něco extra, jako třeba 11 disket či 25 MB, tak je to stejně uvedeno v recenzi. A pokud to má tři diskety či 4 MB, tak je to podle mě zbytečné. V případě většího ohlasu se dá tabulka samozřejmě upravit. To je vše. Protože přát veselé Vánoce či Šťastný nový rok by bylo aktuální jako recenze na Hlípu, tak se mějte jak chcete.

Lewis ■

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II,** ID Soft
2. **Doom,** ID Soft
3. **TFX,** Digital Image Design
4. **Dune II,** Westwood
5. **Battle Isle II,** Blue Byte
6. **Lands of Lore,** Westwood
7. **UFO,** Microprose
8. **Mortal Kombat,** Virgin
9. **System Shock,** Origin
10. **Ultima VIII,** Origin

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Cannon Fodder,** Sensible software
3. **Dune II,** Westwood
4. **Banshee,** Core Design
5. **Black Crypt,** Raven software
6. **K240,** Gremlin
7. **Perihelion,** Psygnosis
8. **Ishar II,** Silmarils
9. **UFO,** Microprose
10. **Skeleton Krew,** Core Design

ST

1. **Cannon Fodder,** Sensible software
2. **Ishar III,** Silmarils
3. **Sensible Soccer Int. Edition,** Sensible software
4. **Starball,** Volume 11 Development
5. **Tower Power,** Johnnie Chan
6. **Crazy Cars III,** Titus
7. **Beast Lord,** Grandslam
8. **Elite II - Frontier,** Gametek
9. **Ishar II,** Silmarils
10. **War in the Gulf,** Empire

EXCALIBUR

1. **Inferno,** Ocean
2. **Warcraft,** Blizzard Entertainment
3. **System Shock,** Origin
4. **Cannon Fodder 2,** 21 st Entertainment
5. **Doom II,** ID Soft
6. **Quaratine,** Gametek
7. **Jungle Strike,** Gremlin
8. **Transport Tycoon,** Microprose
9. **Master of Magic,** Microprose
10. **Magic Carpet,** Bullfrog
11. **Tie Fighter,** Lucas Arts
12. **Pacific Strike,** Origin
13. **K240,** Gremlin
14. **The Settlers,** Blue Byte
15. **Battle Isle II,** Blue Byte
16. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
17. **Pinball Fantasies,** 21 st Entertainment
18. **Armored Fist,** Novalogic
19. **Alien Legacy,** Dynamix
20. **Holy Mission,** Wizard's Company

kaleidoskop

Třetí listopadový týden přinesl všem fanouškům nekonečného TV seriálu Star Trek další ze série filmů pro kina. „Star Trek: Generations" (Star Trek: Generace), ale možná nepřinese tolik překvapení a dějových zvratů, kolik si producenti vykalkulovali. Synopse scénáře byla totiž již několik týdnů před premiérou k dispozici na Internetu a odtud pronikla i do některých disketových magazínů. Nenajde se už tedy mnoho lidí, kteří by nevěděli, že na konci filmu umírá Kirk v Piccardově náručí. A nebo že by? Patrick Stewart se nechal slyšet, že závěr filmu byl na poslední chvíli přetočen. Uvidíme, uvidíme. Největší škodu ale napáchala synopse z Internetu někde úplně jinde. Starý suchar Data má totiž v průběhu filmu několik velmi dobrých gagů, které teď rozhodně nevyzní tak směšně, jak by měly. Jak je vidět, vědecko-technický pokrok má, jako ostatně všechno, dvě stránky mince. ● Televizní stanice MTV se vydává do cybersvěta! MTV USA se spojila s Viacomem a společně vytvořily první CD hru, která bude mít logo i styl oblíbené hudební stanice. Má se jednat o interaktivní film (eh, už zase?). Bude to jakási adventure viděná vlastníma očima. Dokonalá grafika, děj, atd. Na hře se dokonce podíleli i někteří manažeři MTV. Uvidíme, uvidíme. ● O tom, že počítače ovlivňují to, co v kině slyšíme, jsme si už povídali. Ted nám IMAX přináší nový vizuální zážitek. Další 3D kino s údajně revolučním 3D systémem (kolik jich tu už bylo?) bylo v listopadu otevřeno v New Yorku. Plátno dosahuje gigantických rozměrů. Jen jeho šířka přesahuje 30 (slovy třicet) metrů. 3D je dosahováno dalšími brýlemi, které už ale nepracují na známém zelená/červená principu (jako Muppet film v Universalu v Hollywoodu). V těchto brýlích jsou krystalické čočky, které rychle blikají za synchronizace s promítaným filmem. Pokud se na plátno díváte bez brýlí, vidíte obraz dvojitě a navíc rozklepaně. Musí se tedy jednat o nějakou formu stereoskopického posunu. O tom, že má nový SONY systém podporu, svědčí i skutečnost, že jeden z prvních filmů ve 3D natočil J. J. Annaud („Boj o oheň", „Jméno růže"). Připravuje se i první hraný 3D film - drama „Wings of Courage" (Křídla odvahy). ● A ještě jednou na téma Internet. Koncert Rolling Stones z Dallasu (18. listopadu) předal pět živých skladeb uživatelům této sítě na celém světě. To nezní špatně (Chápete? Nezní! Pořád nic? Nezní! Nic? No tak na to zapomeňte). ● Pokud se vám líbil „7th Guest", pak ani nemusíte čekat na pořád slibovaného „7th Guest 2 - 11th Hour", protože tu už je „Are you afraid of Dark?". Tato CD ROM hra jako kdyby z oka vypadla 7th Guestu. Interface je skutečně NAPROSTO stejný, jenom musíme oželet tu hezkou ruku kostlivce, která sloužila jako kurzor. AYAOD se odehrává převážně ve starém kině (nebo to je divadlo?) a vyniká opět skvělou grafikou a dobrými animacemi. Hráč se opět posouvá po předem nadefinovaných trasách v tracovaných prostorách. Jak odhalujete další a další logické hádanky, otevírají se vám další a další dveře. Ta padající hlava v jedné animaci nebyla špatná, ale přesto ty nápady i provedení vypadá až příliš jako „7th Guest", ale co naplat. ● Jurassic Park se vrací, zatím ale jen na herní konzoly. Sega Genesis přináší na vánoční trh nový (?) titul „Jurassic Park Rampage Edition". Z obchodního hlediska je to tah jistě zajímavý, protože videokazeta s filmem se v USA začala prodávat právě před několika týdny. JPRE je plošinovka ne nepodobná původní 2D hře „Jurassic Park" (nezaměňovat se 3D hrou stejného názvu od Oceanu). Rozdíl je v grafice, která se zdá být trochu vylepšená a v ději (?), který se v tomto případě nedrží filmu ani v nejmenším. A mimo jiné se můžete projet na stegosauru. ● O Comdexu, který právě proběhl v Las Vegas, USA jsme se již zmínili a pro mnohé z vás není žádnou novinkou. Jestlipak ale víte, že Comdex začínal už v roce 1979? Tehdy jeho návštěvnost nedosáhla ani tři tisíce devětset lidí. Díky vytrvalosti organizátorů se mohlo z Comdexu'94 těšit přes sto osmdesát tisíc návštěvníků! ● Ve Spojených Státech měl nedávno premiéru nový science-fiction film „Stargate" (Hvězdná brána) s Kurtem Russelem a Jamesem Spaderem v hlavních rolích. Jistě víte, že pro každý nový film se zároveň vyrábí jeden, nebo více „Jak se natáčel..." televizních pořadů. MGM to nestačilo a ve spolupráci s Compton's New Media vyvinula CD-ROM disk „Secrets of Stargate". Nenechte se mýlit, není to žádná hra, nebo interaktivní film podle filmu. Je to jen jeden z těch „Jak se natáčel..." pořadů! „Secrets of Stargate" vás nechá nahlédnout na první skici kulis, kreslené scénáře - storyboardy, nebo fotografie z natáčení. Poslechnete si několik interview a dozvíte se mnohé o speciálních efektech, které ve filmu uvidíte. „Secrets of Stargate" vychází na formátu pro Macintosh i Windows. Už se nemohu dočkat jak za ni vysolím 1000 až 2000 korun. Eeeeek!!! ● Pro majitele Sega Genesis a pro milovníky ježka Sonica zvlášť je tu milé překvapení. Pod stromeček se vám může dokutálet „Sonic and Knuckles", již čtvrté Sonicovo dobrodružství. Překrásná grafika, rychlý scrolling, dobrá hratelnost, bla, bla, bla, bla,... což? Backward compatibility? Tak to tu skutečně ještě nebylo!

Představte si, že Sonic 4 může být propojen s cartridgi Sonic 2 a Sonic 3, které si nyní budete moci vychutnat i s novým Knucklesem! Rolling!!! ● Pokud máte malé bejby a chcete, aby z něj byl druhý Spielberg, můžete mu koupit nový program „Director's Laugh" (Režisérův smích). Velmi přístupnou cestou zasvěcuje malé uživatele do problémů filmového střihu. Připraveny jsou různé hudební efekty, předtočené scény apod. A jak jsem se na to tak koukal, můžu vám s klidným svědomím říci, že se DL v podstatě v mnohém neliší od nejnovějších software pro filmový střih, které stojí..., no, rozhodně víc než si tímhle článkem vydělám. ● Pro váš zájem se ještě krátce vrátím k Cybermanii 94. Podobně jako je tomu u Oscarů, udílela ceny akademie, v tomto případě to byla Academy of Interactive Arts & Sciences. Slavnost se konala 5.listopadu 1994 v Universal Amphitheatru. Některé z dalších ocenění dostaly: Disneyův „Aladdin" za nejlepší přenosnou hru, „Myst" (Brodenburg) za nejlepší grafiku, „Wacky World of Miniature Golf" (Philips) za nejlepší humorné vložky a „Xplora" (Interplay) se zpívajícím Peterem Gabrielem za nejlepší hudební produkt. Tak a to je definitivní tečka za Cybermanii '94. Pokud se chcete hráčského hlasování příští rok zúčastnit i vy, pokuste se získat přístup na počítačovou síť Prodigy. Už na to máte méně než rok.

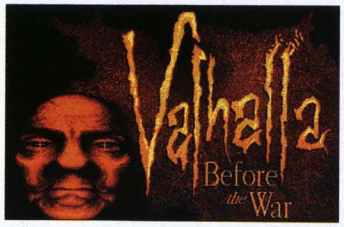
KAT ■

PREVIEW

Valhalla Before the War

Čas je relativní, stejně tak relativní byla i kvalita před časem vydané hry Valhalla and the Lord of Infinity od firmy Vulcan software. Než jsem se nadál, už mi JKL cpal do rukou preview na hru Valhalla Before the War (VBTW). Předpokládal jsem, že se jedná o pokračování a dle názvu jsem soudil, že Valhalla stojí před další válkou, ale chyba lávky. Autoři totiž fikaně zasadili děj druhého dílu před díl první (něco jako u filmů Indiana Jones), čímž mě poněkud zmátli. Tak mi to musel vysvětlit sám Lord of Infinity v intru této hry. Stejně jako u minulého dílu nám hlavní hrdina vysvětluje situaci, že mi ji ale vysvětloval Lord of Infinity mě opět zmátlo, ale jak už jsem uvedl, sám mi to osvětlil. Tak tedy chudák lordík jakožto druhorozený synek utřel. Ale jak už to chodívá, lordík se s tím nechtěl spokojit. A tak navenek s dobrým úmyslem, že udělá z Valhally lepší místo pro život, jal se svrhnout bratra. Tohle vám tedy v úvodním intru řekne a hned jedna připomínka. Zlatá výslovnost prince z VATLOI, tenhle lordík totiž hrozně huhňá, ještě že ve hře mluví srozumitelněji. Lordík je mimochodem i dost špatný herec, protože jeho mimika odpovídá tak grimasám Arnolda Schwarzeneggera ve filmu True Lies, ale to byla jen taková kulturní vložka.

Nyní již ke změnám či vylepšením, které můžete od VBTW očekávat. Tak třeba se zvětšilo hrací okno, což je určitě plusem, i když se mi zdá, že se tím hra trochu zpomalila, sem tam je trochu trhaná. Pak je to mapa, kterou sice zas tak moc neupotřebíte, ale při dělání návodu by se mohla hodit, navíc když je už od začátku levelu kompletní. Opět se můžete těšit (?) na čtyři rozsáhlé levely a tuny digitalizované řeči. Některé klasické formulace jako „O.K. now what„ zůstaly, ale pokud vás brzy omrzí (jako že určitě), tak si je můžete vypnout, což asi využijete velmi záhy. Nejprve si je ale poslechněte, protože ne všechny jsou stejné. Třeba u VATLOI princ stále říkal, že má strach, no a zde naopak lordík říká, že dungeony miluje. Dalším plusem je spousta (prý asi 50) postaviček na pokec, takže zde můžeme už hovořit o adventure. Dokonce bych řekl, že hádanky se trochu zjednodušily, ale nemyslete si, že to bude nějaká procházka Ďáblickým hájem, to ne. Grafika se možná o trochu zlepšila, i když animace prince byly lepší. Zvuky a hudba zůstaly zhruba na stejné, tedy dobré, úrovni. No a hratelnost se také zvýšila, takže pokud se vám VATLOI zalíbil, nenechte si tuto hru ujít.

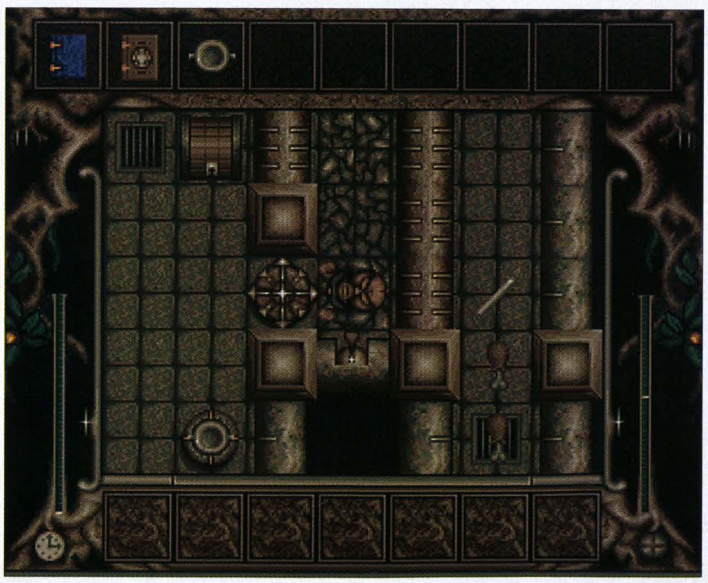


Nakonec k hardwarovým nárokům. Stačí vám Amiga s 1 MB RAM a joystick. Navíc doporučuji harddisk, ale stejně jako minule to ani v tomto případě není nějakej mariáš s disketama. Předpokládám, že v době vyjití tohoto článku již bude na světě plná verze, takže příjemnou zábavu přeje Lewis.

(Jestli náhodou ani teď nevíte co je to záhadné VATLOI, tak to určitě bude Valhalla and the Lord Of Infinity, tedy první díl této hry.)

Zapůjčila firma Vulcan Software

JKL ■



PC

Warcraft: Orcs and Humans

Je zde někdo, kdo nezná Dune II? Hm, není, já si to myslel! A co kdybych vám řekl, že Warcraft vypadá jako Duna, přenesená do středověku?

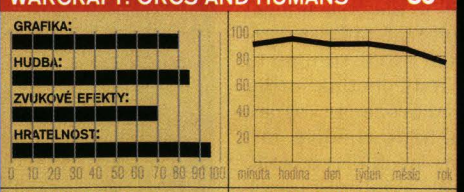
Kouř z nedaleké hořící farmy zakrýval posledním vojákům milosrdně zrak. Konec se blížil a oni to dobře věděli. Zpoza posekaných štítů a zubatých mečů hleděli do údolí, kde se zanedlouho vynoří skřetí jezdci a kopiníci. Ale nebyli to jen oni, kdo jim nahánět strach. Byla to hrůza z odporných kněží, zasvěcených ďáblu a nemilosrdných temných mágů s jejich hrůznou nekromancií. Není tomu dávno, kdy lidská vesnice vzkvétala. Řady mužů ve zbroji, rytíři na koních, za nimi lučištníci, dobří klerici a kouzelníci. Při řece stály farmy a řady osadníků těžili zlato v přilehlém dole či poráželi stromy. Nad vsí se tyčila kouzelnická věž a....

To všechno je teď pryč. Spáleniště páchne krví. Setkáme se v pekle skřeti mizerní.

Po trošku přikrášleném úvodu bych se rád věnoval samotné hře. Warcraft skutečně čerpá z Duny víc než je zdrávo pro originalitu. Systém je stejný. Na počátku máte k dispozici hlavní sídlo, několik farem a houf vojáků. Těch pár osadníků, jež máte, vyšlete těžit zlato nebo kácet stromy. Když je dřeva i zlata dostatek, postaví se pila. Teď už je možné vybudovat i kasárnu, po kasárně kovárnu, po kovárně chrám, po chrámu stáj, po stáji věž... Systém budování je stejný jako u Duny - k vybudování stáje je třeba mít vybudovanou pilu atp. Staveb je poměrně velké množství (na vyšší úrovni je možné vesnici obklopit i hradbami). Samozřejmě, na počátku lze stavět jen farmy a kasárny - zbytek přijde s časem. Hra probíhá v reálném čase (mezi námi, stejně jako u Duny). Nezbytnou součástí je rovněž válečnictví a vše, co s tím souvisí. Dají se trénovat různé jednotky, od pěšáků, lučištníků, rytířů a kleriků až po katapulty, které dokáží jediným úderem zničit vícero nepřátelský jednotek a kouzelníky. Když se mluví o kouzelnících a klericích je třeba také mluvit o magii jako, že dva a dva je pět. Klerikům jsou vlastní přírodní kouzla - léčení, pohled do dálky, neviditelnost... Kouzelníci mají svá kouzla - přivolej štíry, přivolej vodního elementála či ohnivý déšť... Kouzelníkům a klerikům se many dostává průběžně čekáním. Teď samozřejmě píši jen o hře z pohledu lidského vůdce. Odporní slizcí a zelení skřeti mají jednotky úplně jiné, i když prakticky stejné. Tím jsem také chtěl naznačit, že hra se dá hrát i za skřety, ale já osobně jsem tohoto hnusu dalek. Je zde rovněž možnost modemového, síťového a sériového klání muž proti slizu. Po grafické stránce je Warcraft nepochybně na poněkud horší úrovni než již zmíněná Duna. I co se zvuků týče má vzor stále ještě náskok, ale velmi nepatrný. V čem však podle mého názoru Warcraft jednoznačně vede, je idea. V Duně se s přibývajícími úrovněmi zvyšuje pouze množství staveb a zbraní (a nepřátel), ale jinak je to stále jedno a totéž. Ve Warcraftu člověk musí nezřídka přemýšlet. V jedné z pozdějších misí jsem musel vysvobodit obyvatele vesnice (pracovní síly) z otrockého zajetí skřetů. Ale... Na počátku jsem měl ve vesnici menší armádu, ale nedostatek peněz (nemohl jsem nic stavět). Tedy jsem našel zajatecký tábor a zaútočil na něj plnou silou. Dobyl jsem ho, ale mezitím mi jiná družina skřetů vyplenila vesnici. Znovu. Vyslal jsem menší sílu a zbytek nechal na obranu. Po delším boji jsem tábor dobyl, ale skřetí kopiníci mi rychle nadělali z dělníků mrtvoly. Na desátý pokus se konečně podařilo sladit útok i obranu a nakonec jsem zvítězil. Jiný příklad. Má armáda byla vyslána do jeskyně na záchranu pátrací skupiny sira Lothara. I nepřítel zdá se být o něco málo inteligentnějším než v Duně, kde se vlny vozidel rozrážely o frontální (pouze frontální) obranu věží. Zde nepřítel nemrhá silami (leda na odlákání pozornosti) a obvykle udeří na nejslabší chráněném místě. Co na závěr? Warcraft - důstojný to návrat legendy.

Muddok

WARCRAFT: ORCS AND HUMANS 86%



\+ perfektní hratelnost
\+ skvělá zábava
\- neoriginální

STRATEGIE

Warcraft	86
Dune II	85
Lords of the Realm	75
Alien legacy	72
Reunion	65

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 DX/40, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **V přípravě na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Blizzard Entertainment, 1994. **Testoval:** Muddok

AMIGA, PC

Fields of Glory

Strategie z Napoleonských válek? Hm, to si nechám líbit.

Firma Microprose na nás amigisty v předvánočním čase příliš štědrá nebyla. A navíc některé hry jsou jen v AGA verzi, čili SubWar 2050 a UFO: Enemy Unknown, které je ale tak pomalé, že bych ho ani nechtěl, jsou pro obyčejné amigisty nedostupné. Takže jedinou (!) hrou i pro „neagisty" je strategie Fields of Glory. A jako jedinou Microprosáckou strategii jsem si ji chtěl pořádně užít. Vzhledem ke kvalitě této hry mi to bylo naštěstí umožněno. A zas tak kvalitní, aby si to u mě autoři vyžehlili, bohužel není, ale pěkně popořádku.

Tato hra nás zavádí do Evropy na začátku devatenáctého století. Tedy do času Napoleonských válek. Konkrétně se jedná o období tzv. stodenního císařství, období od Napoleonova útěku z Elby až po jeho porážku v bitvě u Waterloo. K dispozici zde jsou čtyři skutečné bitvy (u Ligny, Queatre Bras, Wavre a Waterloo) a navíc dvě bitvy vymyšlené. Po výběru bitvy následuje volba strany, kterou budete reprezentovat, takže se můžete vžít do role Napoleona i Wellingtona a zkoušet výhody a nevýhody té či oné strany. Pak následuje volba reálnosti (tím míním historické reálnosti) a obtížnosti. No pak se již můžeme vrhnout do bojů. Vlastně jen u nějaké obtížnosti, protože například u té nejjednodušší následuje ještě jakási editace rozestavení vojsk. Začátečníci si tedy mohou zformovat své jednotky a navíc je jím dovoleno hýbat s cizími jednotkami, takže můžou v klidu odsunout cizí dělostřelectvo daleko za frontu a pak bez problémů vykosit nepřítele. Ale jak říkám to je jen pro začátečníky, protože tu pravou strategii si užijete až při volbě vyšší obtížnosti.

Ale ani ta vyšší obtížnost není zas tak vysoká, jelikož tato hra má velice účinné a jednoduché ovládání. Kliknete na vaší jednotku a v menu si vyberete co s ní provedete. Jestli s ní pohnete, zaútočíte, stáhnete se, vystřelíte (u dělostřelectva) apod. Prostě absolutně pohodové ovládání. Ale jenom přátelské ovládání by nestačilo, proto si autoři pohráli i s grafikou. Když si „zoomnete" obraz, máte možnost vidět všechny pěšáky, jízdu či dělostřelectvo v akci. Můžete spatřit formování pluků, přesuny jednotek atd. V této hře jde samozřejmě o válčení, a proto vojáci střílí, jízda „šavluje" a dělostřelectvo pálí jednu salvu za druhou. Hra obsahuje i spoustu jiných detailů, například při výstřelu z děla se objeví kouř anebo když se to dělo přesouvá, obsluha ho nejprve obrátí a táhá ho pozpátku... Programátoři si vyhráli i s krajinou, i když ne dostatečně. Vidíte sice domy, mlýny, stromy a řeky, ale pouze je vidíte, protože ve skutečnosti tam nejsou, jízda si v klidu projede skrz dům, vojáci pochodují po mlýně apod. To tam ty domy rovnou ani nemuseli dávat, takhle se reálnost poněkud vytrácí. To je grafice naštěstí jediná výtka. Zvukům toho asi taky moc nevytknu, protože výstřely z děla, střelba z pušek a válečná vřava dodávají atmosféře správný šmrnc. Hudba uslyšíte jen v úvodu, při hře by ale také nějaká neškodila.

Teď již toho o hře víte docela dost, ale přeci přidám ještě nějaké mínusy. Uvedl jsem již něco u grafiky a hudby, ale bohužel musím ještě něco přidat. Ačkoliv je grafika skvělá, hlavně po bitvě, kdy vidíte trosky děl a mrtvé vojáčky, animace jsou trochu ubohé. Sice se všechno hýbe, ale prostě dost uboze a taky dost pomalu. Poněvadž než se obě armády dostanou k sobě, můžu zatím shlédnout Jurský park a vrátím se akorát včas. No a když už mluvím o rychlosti, tak zhruba 10 sekund při zoomování taky nepřispívá k plynulosti.

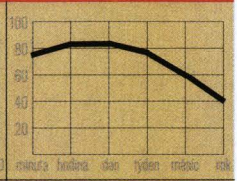
Ale to se dá přehlédnout, když je gamesa správně hratelná. A to Fields of Glory bezpochyby jsou. Protože správně rozmisťování pluků, přesouvání posil, taktické ústupy, nalákání nepřítele do pasti a jeho následné rozmašírování na cimpr campr (a to už je co říct), to je správné strategické vyžití. I když by neškodilo uzavřít bitvy do dějového celku, zrychlit hru či mít možnost hrát po síti nebo kabelu, tato hra si vaši pozornost jistě zaslouží. A abyste si o hře udělali lepší obrázek, porovnám ji s nějakou hrou. Náhodně nějakou vygeneruji... processing... calculating... sorting... washing.. vymejšling... Tetris, ne to by nebylo nejlepší, co třeba North & South. N&S je hrou o dost starší a spíše než na reálnosti, ji záleželo na zábavě. A taky byla i trochu akční, FOG je lepší strategií. Ale dost podobnou hrou je The Blue & The Gray. Bitvy jsou zpracovány podobným stylem, tedy lze ovládat jednotlivé vojáčky. Ale animace byly ještě horší než u FOG a s grafikou tomu bylo stejně, takže FOG je na tom opět líp. Tudíž na tom není tak zle. No uznejte sami, kdo by nechtěl občas změnit chod dějin a vy teď máte tu možnost.

SOUVISLOSTI:

Napoleon I. Bonaparte (1769-1821). Francouzský vojevůdce a v letech 1804-1914 a 1915 francouzský císař. Byl vojenským velitelem za Velké francouzské revoluce, porazil jak intervenční vojska tak i monarchistické povstání. Státním převratem v roce 1799 se stal prvním konzulem a roku 1804 se nechal prohlásit císařem. Ve stejném roce vydal občanský zákoník Code civil, který byl přejat i v jiných zemích. Roku 1812 vedl neúspěšné tažení do Ruska. V bitvě národů u Lipska ještě porazil evropskou koalici, ale v roce 1814 byl vypovězen na Elbu. Po útěku obnovil císařství, ale ještě v témž roce byl u Waterloo poražen a deportován na ostrov Sv. Helena, kde také zemřel.

FIELDS OF GLORY — **78%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ detailní grafika
+ jednoduché ovládání
+ jde na hard
- pomalý zooming

STRATEGIE

Dune II	85
Fields of Glory	78
North & South	69
Centurion	65
The Blue & The Gray	55

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Lewis

LEWIS

PC

Star Control II

Další z darebných ničemů ohrožuje naši mírumilovnou Galaxii, a ne jenom tu!

Proběhla spousta velkých bitev mezi Společenstvím nezávislých hvězd a mocným Ur-Quanem. Ten nakonec válku vyhrál a obsadil Zemi a spoustu dalších planet z různých galaxií. V dobách války, ale lidé ze Země vyslali průzkumnou loď do vesmíru, která objevila planetu vhodnou pro život. Když Společenstvo padlo nemohli jsme se vrátit zpět na Zemi, a proto jsme zůstali zde. Nyní po dvaceti letech jsme objevili opuštěnou mimozemskou továrnu na stavění vesmírných lodí. I rozhodli jsme se, že postavíme loď, se kterou dobudeme zpět planetu Zemi. Nemáme však suroviny pro dokončení celé lodi, a proto jsme dokázali vyrobit jen kostru se základním vybavením. A teď je na vás kapitáne, abyste zlepšil loď a získal spojence pro svrhnutí Ur-Quana a jeho stoupenců. Nemáme jinou šanci. Zlomte vaz, kapitáne.

Tak to je základna Aliance.

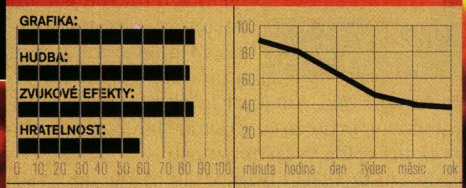
Kdo z vás hrál první díl této skvělé hry, byl jím určitě nadšen. Kdo z vás ho nehrál bude určitě nadšen dílem druhým. Tato hra je pojatá strategicko-akčně, a proto potěší jak stratégy, tak neohrožené hvězdné střelce.

Před urputným srovnáváním prvního a druhého dílu, seznámím ty, kteří žádný z nich neviděli s touto hrou podrobněji.Na začátku hry se objevíte poblíž Země s vaší lodí a kapitánem, které si pojmenujete podle svého nejlepšího svědomí. Všechny vaše lodě, pokud jich máte více jsou vidět ze shora a zvětšují se podle vzdálenosti vašeho cíle (nepřítele, planety). Ještě než stačíte cokoliv udělat, spojí se s vámi blízké nepřátelské rasy a začnou vám vyhrožovat smrtí, pokud si troufnete do jejich teritorií. Každý nepřítel, popřípadě přítel, se kterým se bavíte, je velice pěkně namalován na obrazovce a hýbe ústy (pokud nějaká má). Můžete si s ním promluvit a někdy se tak vyhnout souboji. Když se blízkými rasami vypovídáte, měli byste navštívit základnu obíhající kolem země. Na té se seznámíte s kapitánem, který od vás bude kupovat nerosty a prodávat vám další užitečné vybavení do lodi. Můžete si tam také kupovat válečné rakety, které kupodivu využijete v boji, palivo a posádku, kterou průběžně ztrácíte v boji, při těžbě nerostů a při jiných činnostech (např. čištění zubů a večeření). Většinu hry potom létáte od galaxie ke galaxii a těžíte nerosty, které vozíte zpět na tuto základnu. Časem se seznámíte s přátelskými rasami Ufonů z prvního dílu, ale i s novými, se kterými můžete obchodovat. Za lov jiných Ufonů si od nich můžete koupit důležité informace, nebo nové vybavení do vaší lodi. Časem získáte i jejich bitevní rakety, bez kterých by vás mocný Ur-Quan rozdrtil. Každá rasa má svoje válečné lodě, ale žádná nemá stejné, ba ani podobné. Každá raketa má daný počet posádky a energie, která se spotřebovává na střelbu či speciální schopnost. Tato energie se doplňuje různou rychlostí (záleží na počtu dynam v raketě). Každá loď má různou manévrovací schopnost, rychlost a průraznost střel. Vzhledem k tomu, že během hry si někteří lidé (tedy spíš většina) nezabojují tak, jak by chtěli, existuje také možnost samotných soubojů. V nich si můžete zvolit jaké rakety chcete a krásně si zabojovat. Pokud vás počítač příliš drtí (nebo vy jeho), změníte si obtížnost a jedete znovu. Jestli vás hra, ale nebaví samotného, můžete si pozvat kamaráda a rozstřílet jeho. Ten bude moc rád.

Řekl bych, že jsem vás s hrou seznámil dostatečně, a proto přejdu k srovnávání s prvním dílem. Tento díl převyšuje první nejen kapacitou, ale i počtem ras a zvuků. Má také úplně jinak řešenou strategickou část hry. V prvním díle se vaše loď pohybovala po zmatených čarách, které spojovaly galaxie, ale pohybovala se rychle a hra měla spád. V tomto díle můžete s lodí plout kudy chcete, zapnout autopilota, vypnout autopilota a podobně, ovšem i při nejlépe vybavené raketě dolet na Alfa Centauri trvá asi dvě minuty. Tak si umíte představit jak dlouho byste letěli do galaxie pětkrát vzdálenější, která tam je také, ale já neznám její jméno. Toto je největší chyba této hry, jelikož kvůli tomu vás asi brzy omrzí. Já ještě stále doufám, že na nějaké jiné planetě, jiné soustavy objevím zařízení, které mi umožní cestovat hyperprostorem, ale asi marně. Co se zvuků týče byly v obou díle velice dobré a digitalizované i na PC Speakeru, ale z něj vychází jen velice potichu, takže je slyšet převážně šum. U druhého dílu mi scházejí pouze bližší informace o raketkách, jako tomu bylo v „jedničce". Myslím si, že tuto hru by měl mít každý správný pařan doma, ale spíš kvůli samostatným soubojům, než kvůli hře samotné.

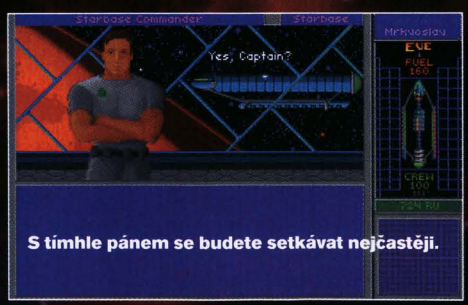
MRKVOSLAV PYTLÍK

STAR CONTROL II 72%

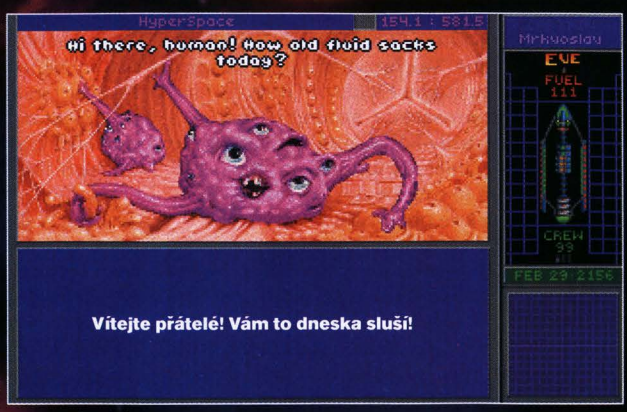


+ spousta typů raket	STRATEGIE	
+ možnost hry dvou hráčů	UFO	89
+ dobrá grafika	Duna II	80
+ podporuje PC Speaker	Star Control II	72
- nepodporuje myš	Reunion	71
- zdlouhavé	Star Control I	56

Testováno na: 386 SX/25,1 MB RAM, SB. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM, HDD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Accolade, 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík



S tímhle pánem se budete setkávat nejčastěji.



Vítejte přátelé! Vám to dneska sluší!

Trochu ohně by neškodilo!

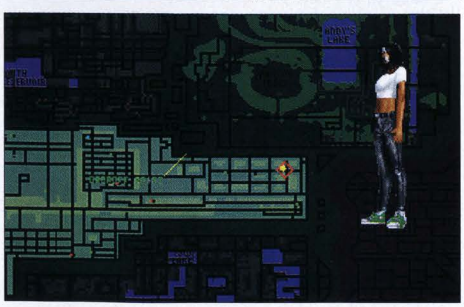
PC CD-ROM

Quarantine

Ani byste nevěřili, jak může být taxikářská práce zábavná!

Píše se rok 2048, někde v ulicích Kema. Bouře se snášela nad městem a bubnování dešťových kapek stále sílilo. Skrz šumění větru a hučení motorů se ozval slabý výkřik: „Taxi, taxi!„. Kolem jedoucí taxík zastavil a vyzvedl nového pasažéra. Do kabiny se nahrnul promoklý odpudivý zjev v koženém obleku dekorovaném kovovými doplňky. „Spěchám na schůzku, odvezte mě do severní části Omnicorpu. Dostanete 200 creditů, pokud tam budete do dvou minut. Dobrá 250. Jo a nemáte snad jedno z těch katapultovacích sedadel, že?„ vyhrkl nervózně. „Hmm“, odpověděl Drake Edgewater. „To víš, že mám!“, dodal na to v duchu a zaposlouchaný do hudby z rádia šlápl na plyn. Za malou chvíli již parkoval na smluveném místě a ze zadního sedadla se ozvalo: „Je mi líto, jste tu pozdě. Dostanete o 120 creditů méně a už vás nechci ani vidět!“. „O 120 míň. Hmm. Už mě vícekrát neuvidíte!“, odvětil Drake a s ledovým klidem stiskl tlačítko s nápisem EJECT. Jeho zákazník se přesvědčil o tom, že sedadlo je opravdu katapultovací a s rozdrceným hrudníkem od prudkého dopadu zůstal ležet mrtvý na vlhké vozovce.

Drake pokračoval ve své práci. Již na druhé křižovatce spatřil mávající osobu volající taxík. Těch několik vteřin, než přistavil své vznášedlo, nestačilo. Stihl jen zaklít, při pohledu na kamión, který onu osobu bez milosti přejel. Ta zůstala, nebo lépe to, co z ní zbylo, zůstalo ležet nehybně na zemi. Dvě mrtvoly v několika minutách, dvě zohavená těla ležící na ulici a nikdo se ničemu nediví, nikdo se nepokouší ty chudáky zachránit, nikdo se o ně nezajímá. Proč? To se snad všichni zbláznili? Kam ten svět dospěl, když se vražda stala věcí nešokující, přirozenou a nepostihnutelnou zákony?



Začalo to roku 2022. Město Kemo se třpytilo na výsluní nejrozvinutějších měst tehdejší doby. S rostoucím počtem obyvatel narůstala také kriminalita, a tak se začalo mluvit o možných opatřeních. V letech 2026-2031 došlo k vzrůstu kriminality na neúnosnou míru. Společnost Omnicorp se rozhodla uskutečnit projekt Quarantine, který má chránit město od gangsterských band, maniakálních vrahů a obdobných individuí. Opak je pravdou. Monstrózní zeď vystavěná kolem celého města nemá sloužit k ochraně města před světem, nýbrž světa před kriminalitou šířící se přímo z centra Kema. 3. června 2032 je projekt Quarantine úspěšně dokončen. Veškeré zločinné živly byly uzavřeny v nyní již vězeňském městě Kemo, bez naděje na únik. Žít v tomto prostředí se dalo vydržet do té chvíle, než se zde Omnicorp rozhodl otestovat svojí neurodrogu Hydergine 344, látku potlačující „zločinné myšlenky“. Bohužel, došlo k nešťastné mutaci některých bakterií a virů v místní kanalizaci. Osoby napadené tímto zmutovaným virem jevili známky vysoké agresivity vrcholící ve vražedné šílenství. Posedlí zabijáci se pohybují po městě s jediným cílem - zabít všechny alespoň trochu normální lidi, pro něž je tato situace naprostou tragédií.

Jedním z těchto vyvolených je i Drake Edgewater, hlavní hrdina, se kterým se budete muset chtě nechtě ztotožnit. Drake je, vlastně vy jste, taxikář(ka). Jezdit po městě s obyčejným taxíkem znamená stoprocentní sebevraždu. Je tedy nutné na něm udělat úpravy odpovídající současné situaci. Rotační kulomety, cirkulárky, samopaly, plamenomety, odstřelovače min a další zbraně poslouží při dopravě cestujících z jednoho nebezpečného místa na druhé. Krev špatňáků poteče proudem a nepřátelská vozidla budou mizet v efektních explozích. Prostě něco jako DOOM, ale ve vznášedle, kde nejde pouze o zabíjení. Kromě druhořadého převozu pasažérů budete plnit i speciální úkoly jako rozvoz podivných balíčků, likvidace nepohodlných osob nebo rovnou celých gangů, vyhazování klíčových středisek Ornicorpu do povětří atd.

Zpracování Quarantine jako celku je velmi netradiční. Na simulátor taxikáře si v dějinách počítačových her zrovna nepamatuji. Simulátor taxíku zpracovaný jako DOOM, okořeněný ještě větším množstvím krve znamená něco ojedinělého a vezmeme-li v úvahu, že se programátorům podařilo díky zvláštním úkolům zamezit jednotvárnosti a udat hře jakýs takýs děj, můžeme hovořit rovnou o výjimečnosti. Grafika sice nedosahuje kvality DOOMu, ale za to je o něco rychlejší a jak jsme si už zvykli, s jednotlivými čtvrtmi města (celkem jich je pět) se mění. Zvuky jsou báječné, počínaje voláním „taxi, taxi„ přes bzučení cirkulárky a smrtelnými výkřiky konče, prostě nádhera. Hudební doprovod je řešen dost šalamounsky (alespoň u CD verze). Quarantine totiž umožňuje kromě skladeb nahraných na originálním CD přehrávat jakékoliv jiné hudební CDčko, které si vyberete a strčíte do CD-ROMu.

Originality přináší hra dostatek a pokud vám nevadí trošku více té krve, budete opojeni i úžasnou atmosférou. Na konec musím jen upozornit na obtížnost hry. Už od počátku se pokouším nepojmenovat váš dopravní prostředek autem. Je to vznášedlo se vším všudy, a budete překvapeni, co se pod tím skrývá. Za prvé, po nárazu do zdi se nezastavíte, ale odrazíte v téměř shodné rychlosti, ale opačném směru. To by tolik nevadilo, horší však je, že při couvání se vznášedlo otáčí opačným směrem než při jízdě do předu. V praxi se to projeví zejména při vyšších rychlostech, kdy se budete odrážet ode zdi ke zdi, nebudete tomu moci zabránit a jediné, na co se zmůžete, bude neustálé opakování slova “vznášedlo„ s rozličnými a často vulgárními přívlastky. Podobně úletová je obtížnost některých misí. Jako příklad uvedu pobití 30 nepřátel za 90 vteřin (přeji příjemnou zábavu). Už snad není nic, co bych mohl hře vytknout či vychválit, a tak mi zbývá se jen rozloučit a u některých dalších recenzí naschle.

MAREK

QUARANTINE 86%

\+ nové nápady
\+ výběr libovolné hudby
\+/- krev
\+ rychlost i na pomalejších počítačích
\- vysoká obtížnost

A K Č N Í	
System shock	88
Quarantine	86
Doom II	79
Doom	77
Robinson's requiem	72

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster Pro. **Požadavky:** PC 286, 4MB RAM, CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM, PC. **Výrobce, rok:** Game-tek, 1994. **Zapůjčil:** Games world. **Testoval:** Marek.

AMIGA

Death or Glory

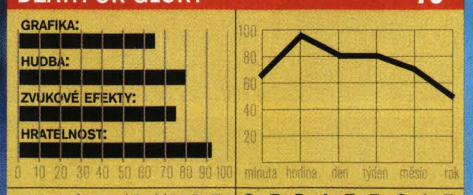
Zvadni nebo „buď pochválen“

V poslední době se u našich německých sousedů těší velké oblibě strategické hry. Po vodíkové bombě The Settlers a o něco méně zdařilé hře Kolumbus (Civilizace po dvaceti letech) přichází na řadu další kandidát naší přízně, fantasy strategie - Die or Glory. Hra Death or Glory je směsí strategie a boje, který je podobného stylu jako boj v dračím doupěti (probíhá v několika kolech, rozhodují akční a pohybové bonusy) nebo ve hře Perihelion, která bude ještě dlouho v paměti amigistů. Cílem hry je vymítit zlo z ostrova Morgan, a to za pomoci věhlasného bojovníka Ravena a jemu věrných přátel. Hra probíhá jako sled šestnácti kapitol, které na sebe logicky navazují. Začínáte na cestě z města, poté se přes hory a poušť dostanete na pobřeží, lodí se přepravíte na... Při těchto dobrodružstvích se ocitnete ve strašidelném hradě, kde vám budou dělat společnost černí rytíři, hydry a jiné záporňácké postavičky. Vlastní strategie se skládá z ovládání jednotek v boji - jejich přesunů, akcí, ozdravování atd. a z nakupování jednotek na začátcích jednotlivých kapitol. Většinu času hry samozřejmě strávíte na bitevním poli, kde budete moci prokázat svoje strategické a velitelské schopnosti v pravé bitevní vřavě. Jako hráč ovládáte několik velitelů s jejich podřízenými jednotkami, přitom můžete vybírat ze tří typů taktiky, kdy buďto ovládáte velitele i jednotky samostatně nebo jednotky svého velitele sledují nebo spolu s velitelem útočí na protivníka. Velitelé mohou nakupovat určité typy jednotek, podle toho, jakého jsou zaměření, takže např. kouzelník může nakoupit pouze kouzelníky. Každá jednotka má svůj styl boje (meči, šípy, sekerami), dopravní prostředek (vlastní nohy, koně, nevlastní ploutve), útočné a obranné body. Velitelé se časem zdokonalují, tj. zvyšují si své bojové, popřípadě kouzelnické umění, při jejich povýšení můžete také změnit zaměření, např. z kouzelníka (spíše obranný typ) na černého mága (spíše útočný typ). Celkově je ve hře k vidění mnoho druhů bojovníků - od obyčejných tzv. bigošů s meči, lučištníků až po sekerníky, kouzelníky, mnichy, upíry, ohníčky (nemá žádnou souvislost s jedním dětským časopisem) a ještě další řádka podobných kreatur. Každý samozřejmě umí to svoje - mnich uzdravovat, kouzelník kouzlit, a ti ostatní umí (chvíle napětí) bojovat. Každá kapitola hry vyžaduje určitou strategii, není to jen bezduchá mlátička. Toho je důkazem už druhá kapitola, kde se jako velice, velice taktické řešení jeví „zrychlený přesun“ do kostela na ostrově, tam postupně lákat horním brodem nepřátele a jednoho po druhém je likvidovat. Na začátku každého kola se dozvíte, co je vaším cílem, např. najít talisman, a současně co je cílem protivníka. Většinou je to samozřejmě smrt některého z vašich velitelů, čímž hra předčasně skončí. V opačném případě, tedy po splnění zadaného úkolu, si přečtete, co vám napsala pan vypravěč, což je vcelku úhledně vyvedená paní smrtka, a pokračujete do další kapitoly. Jedinou drobnou vadu na kráse hry bych přičetl nemožnosti zvyšovat bojovou dovednost jednotek jako v History-line nebo ve Warlordech. Vaše zbylé jednotky se totiž při přechodu do další kapitoly jaksi ztratí a vám nezbude nic jiného, než nakoupit nové při startu další kapitoly. V tomto bodě mi hra připadá, řečeno diplomaticky, „mírně strategicky nedotažena“, pro někoho to bude pouze boj několika jednotek v určitém terénu, mě se ale i přes toto zjednodušení hra líbí, a to díky své atmosféře při střetu jednotlivých skupin, kde se hráč cítí jako opravdový vojevůdce, řídící bitvu, podobně jako ve hře UFO - enemy unknown. Co se týče provedení hry, je zde možno najít některé vady: nedokáže využít větší paměť, neustále se proto dohrává z disku (stačí použít diskovou cache, třeba PowerCache, nebo vypnout hudbu), grafika je až moc „normální“, na to, že dnes každá lepší firma rozlišuje verzi pro standardní Amigu a AGA-Amigu, a je pouze v německé verzi (dá se počeštit diskeditorem, program není ve zkompresované formě). Oproti tomu hudba je na velice dobré úrovni a je v souladu jak s tématikou hry , tak i s jednotlivými herními fázemi. Zvukové efekty jsou sice pouhé skřeky umírajících, ale platí o nich totéž, co o hudbě: opět v naprostém souladu s přeci jen trochu, ale opravdu jen trochu zabijáckou tématikou hry. Tolik tedy hodnocení a nyní několik rad do hry. Snažte se co nejvíce využívat terén a směry pohybu nepřátel - ti jdou přímo po vás, takže je takto můžete někam nalákat, jak již jsem se zmiňoval dříve. Velitele se snažte zničit co nejdříve, jemu podřízené jednotky poté zpanikaří a jdou snadněji zlikvidovat. Je dobré dobít velitele protivníka některým z vašich velitelů, zvýší se mu bonusy, dále po něm zbyde bednička zlaťáčků, což je zdrojem peněz pro nakoupení jednotek v další kapitole. Ve hře hodně záleží na místě, ze kterého na sebe protivníci útočí, místa mají totiž bonusy podle jejich polohy, např. kopec má bonus +3, les +2, pláň nemá žádný bonus a pobřeží moře má dokonce bonus -1. Nadopovat si hru není těžké, v uložené pozici jsou za jménem vidět hexadecimální hodnoty daných vlastností, ty poté stačí přepsat na „nové“ (doporučené hodnoty: síla, obrana na 99, pohyb na 15).

Co říci závěrem? Tuto hru lze označit za nadprůměrnou strategickou hru, která si jistě zaslouží trochu pozornosti budoucích stratégů.

WotaN

DEATH OR GLORY **76%**



+ atmosféra ve hře, hlavně při boji
- jednoduchá grafika
- i při větší paměti se pořád klepou hlavičky disku

STRATEGIE	
Dune II	85
Death or Glory	76
Fields of Glory	75
History Line	70
Battle Isle	68

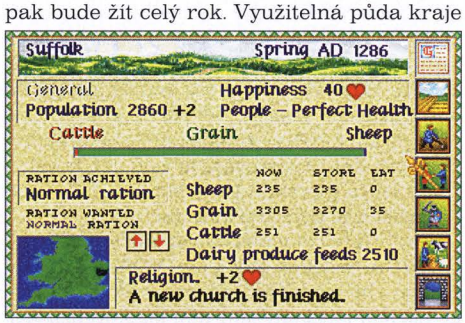
Testováno na: Amiga 1230/40, 6 MB RAM, HD. **Požadavky:** Amiga 500. **Existuje na:** Amigy. **Výrobce, rok:** Software 2000, 1994. **Testoval:** WotaN

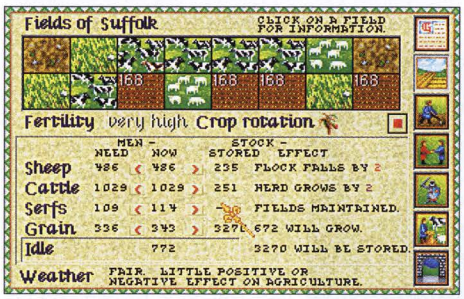
PC, AMIGA

Lords of the Realm

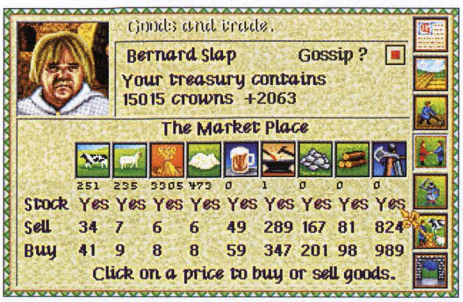
13. století, Anglie. V zemi vládne chaos. Obilí je rozdupáno v prach v nelítostných bitvách. Šest korouhví, šest barev si dělá naděje na své vítězství. Kdo zvítězí, bude vládnout celému ostrovu. Ale ať ten či onen vyhraje, vždy nejvíc ztratí Anglie.

Jistě všichni velice dobře znáte hru Defender of the Crown. Již v dobách starého dobrého Sinclaira patřila k té oblíbenější části her. Programátoři Impressions Software se nechali DOCem přinejmenším inspirovat - plocha Anglie je rozdělena na několik desítek malých hrabství. Právě šest z nich má dostatečně ctižádostivé a agresivní vůdce, aby se pokusili získat trůn a královskou korunu. Zbytek zemiček se velmi rychle stane snadným soustem pro své bojovnější sousedy. Celá hra pak probíhá vlastně ve třech rovinách - ekonomické, diplomatické a militaristické, přičemž bojování je přinejmenším ze začátku minoritní problém. Asi nejdůležitější a nejobtížnější je rovina ekonomická, kde je nutno zajišťovat dostatek potravin a peněz v každé zemi. Peníze se získávají především z daní na hlavu a později z odprodeje vlny, surovin etc. Zajistit dostatek jídla pro všechny obyvatele je vskutku obtížné. Na jaře je třeba zasít co nejvíce obilí, v létě je víceméně klid, na podzim je zase třeba mnoho lidu na sklizeň, z níž se pak bude žít celý rok. Využitelná půda kraje





je rozdělena na šestnáct polí. Na nich lze buď pěstovat obilí nebo krávy a ovce. Je také nutné mít několik volných polí sloužících ke střídání s osetými poli, aby se vyčerpaná půda obnovila (dvojpolní systém). Kravské mléko je důležitou složkou obživy - jedna kráva stačí uživit deset obyvatel. Ovce zase poskytují vlnu, což je lukrativní obchodní artikl. Při vyšších obtížnostech se stává, že část půdy je nevyužitelná. Pokud máte ve svých zásobárnách dostatek potravin, můžete zvýšit příděl dvakrát až třikrát, což se projeví v cel-

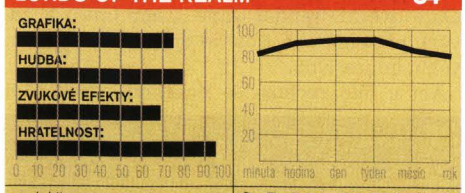


kové spokojenosti lidu. Jestliže spokojenost klesne pod pět, není daleko chvíle revoluce. Armáda z obyvatel této země má morálku stejnou jako spokojenost. Kraj občas navštíví obchodník, u kterého je možné nakoupit či prodat obilí, krávy, ovce, vlnu, dříví, kamení, zbraně, železo a pivo. Kromě piva lze všechny tyto artikly vyrobit, ale stojí to lidi a čas. Dříví a kamení slouží ke stavbě hradu. Ve hře je obsažen skvělý editor, takže je jen na Vás, zda to bude mohutná stavba dominující krajině nebo paskvil umístěný spíše za kopcem. A teď něco k diplomacii. Ona totiž slouží víceméně jen k uzavření a následném porušení mírové dohody. Pokud však zbylých pět hráčů jsou lidé (a Lords of the Realm nabízí i hru v šesti po modemu), lze se pomocí poslů dorozumívat, nadávat si, připravovat složité dohody apod. A teď jsem se konečně dostal k závěrečné disciplíně - boj. Tak tedy, hráč si může buď postavit vlastní armádu ze svých poddaných (stojí to lidi a peníze) nebo si může vybrat z občasných nabídek nájemných vojáků (stojí to peníze). Nejlepší je kombinace obého. Když už se střetnou dvě armády na bitevním poli, dostává se hra do militaristického menu typu Centurion. Bohužel, samotná bitva vypadala v Centurionovi trochu lépe, ale zde je zase větší možnost takticky se vyžívat, neboť k dispozici jsou zbraně od luků, přes brnění a meče, až k sekerám a kuším. Je-li v kraji hrad, nestačí jen vpochodovat hrdě do země a pobít pár vojínů z domobrany. Je potřeba dobít hrad, to se děje za obléhání, občasných výpadů, stavby beranidel, obléhacích věží a katapultů.

Abych tak na závěr řekl (napsal), Lords of the Realm stojí za to. Grafika není nijak závratně úchvatná, ale roztomilá. Zvuky barvitě podkreslují události a hra je rychlá i na pomalejších počítačích. Prostě je to extáze (*psychol.* mimořádný emoční stav spojený s nevnímáním okolí).

MUDDOK

LORDS OF THE REALM 84%



+ dobře zpracované
+ skvělá hratelnost
+ editor hradů
- „originalita"

STRATEGIE	
Lords of the Realm	84
Warlords II	75
Centurion	45
Defender of the Crown	35
Warlords	30

Testováno na: 386 DX/40, 4 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 SX/25, 1 MB RAM. **Existuje na:** PC, Amiga AGA. **Výrobce, rok:** Impressions Software, 1994. **Testoval:** Muddok.

PC CD-ROM

Death Gate

Po tisíciletí žil lid Patrynů uvězněn v Labyrintu, z něhož nebylo úniku. Až nyní se podařilo uprchnout jednomu z miliónů...

Po celá staletí trvala strašlivá válka mezi rasami Sartanů a Patrynů. Desítky generací nepoznaly mír a klid. Neustálé bitvy vedené na zemi, na moři i ve vzduchu, ocelí i kouzly, rozvrátily a zpustošily celou Zem. Oba národy bojovaly za pokoj a harmonii, ale oba byly příliš mocné a příliš pyšné, než aby se o vládu nad jednou zemí dělili. Snad z milosrdenství k oběma se nakonec Prozřetelnost přiklonila na stranu Sartanů a ukončila tak období krveprolití. Ale snad ani Ona neznala záměry Sartanů až do konce. Snad ani ona nevěřila, že přichystají poraženým osud tak hrůzný.

Nejvyšší magický koncil zvítězivších Sartanů sestavil Plán. Na Vortexu, ostrově umístěném Nikde a vznášejícím se nad vírem Ničeho, došlo za pomoci pěti Světových Pečetí k Rozdělení. Dříve jednotná Země byla rozdělena na pět magických říší vzájemně spojených i rozdělených Bránou Smrti. Na čtyřech z nich začal nový život pro obyvatele z menších ras: pro lidi, elfy a trpaslíky. Z páté říše, Labyrintu, se stalo peklo - vězení pro poražené. Sartani si byli dobře vědomi, že Patryni by jistě v touze po moci narušili Plán, proto je nechali slábnout vyčerpávajícím dennodenním bojem s nástrahami Labyrintu.

Ale není to právě neslábnoucí vichřice, která způsobí, že se stromek časem promění v silný a houževnatý dub? A tak i lid Patrynů, ač zapomněl užívat svých magických schopností, se za ta staletí naučil s Labyrintem žít. Teď, když začíná náš příběh, jeden z Patrynů Labyrint dokonce přelstil. Byl to mladý, učenlivý muž a jmenoval se Haplo. A tady se začíná Haplova pouť po pěti říších ve službách Patrynského vůdce Xara. Původně je vyslán, aby našel všech pět kousků Pečetí a dopomohl tak Lordu Xarovi znovu sjednotit Zemi. Avšak mnozí, se kterými se setká, mění jeho názory. Haplo časem zjistí, že se sám stává vykonavatelem původního Sartanského Plánu...

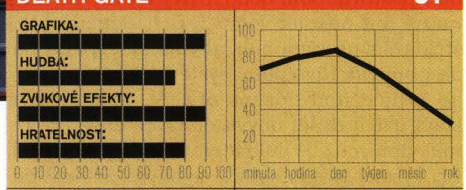
Spletitý příběh Patrynského dobrodruha je založen na povídkovém cyklu Margaret Weiss a Tracy Hickmana. Látka pro hru typu adventure jistě více než inspirativní. Fiktivní svět zabydlený množstvím rozličných bytostí, osudy prosťáčků i hrdinů a nakonec nevyhnutelné naplnění původního Plánu. Death Gate obsahuje tolik prvků klasické fantasy, že by to mohlo být až klišé. Přesto si scénárista poradil s převodem knižního příběhu do počítačové podoby dobře. Bylo to určitě za cenu velkého zjednodušení, ale to nám zas tak vadit nebude (v případě převedení něčeho důslednějšího jako třeba Pána Prstenů či Zeměplochy by to bylo jistě horší).

Říkám-li, že scénárista pracoval dobře, myslím tím dobře - tedy dle školní stupnice za tři. Pozadí příběhu je vskutku propracované a promyšlené, ale s dějovou osou je to horší. Představte si, že váš hrdina navštíví Airanus - první magickou říši. A co se stane: první, koho potká, je v nesnázích. Haplo má dobré srdce, a tak mu pomůže. Vzápětí se ze zachráněného vyklube člen královské rodiny, který pomůže zas na oplátku Haplovi. Konec. A teď to zopakujte třikrát. Máte? Tak to již znáte ve zkratce historii Haplovy cesty po prvních třech říších. I když ne, není to zas tak jednoduché - to by nebyla žádná pořádná adventure. Dočkáte se i několika překvapivých zvratů, Haplova schopnost kouzlit děj velmi obohacuje, ale stejně je děj poněkud nedotažený a postavy zde vystupující nejasné a neprokreslené. Zato zpracování je více než kvalitní. Jde o lehce (opravdu jen lehoulince) slaboduchý příběh se skvělými kulisami.

Death Gate lze nainstalovat jak ve VGA, tak i v SVGA rozlišení. Když i ve VGA je hra graficky rozhodně nadprůměrná, v SVGA by těžko hledala mezi adventurami konkurenci. Nejrůznější backgroundy jsou nápadité, nepostrádají fantazii ani ruku zručného kreslíře. Radost z pěkné grafiky nám může kazit (a bohužel i kazí) jen nestandardní pojetí hry. Není zde totiž žádná postavička (hra je podána z vlastních očí), není zde dokonce ani nikterak mnoho hýbajících se věcí. Pokud dojde k nějaké té změně, děje se tak zpravidla jednoduchým překreslením obrázku. Pouze v několika dějových momentech se objeví delší animovaný útvar ve VGA grafice, který však slouží jen pro ilustraci děje a hráči není dáno do něj jakkoli zasahovat. Mimo to jsou v Death Gate dvě 3D renderované scény (intro a závěr), přičemž obě jsou ve spojení se zvukem velmi impresivní.

Ani v této recenzi se nevyhnu posuzování

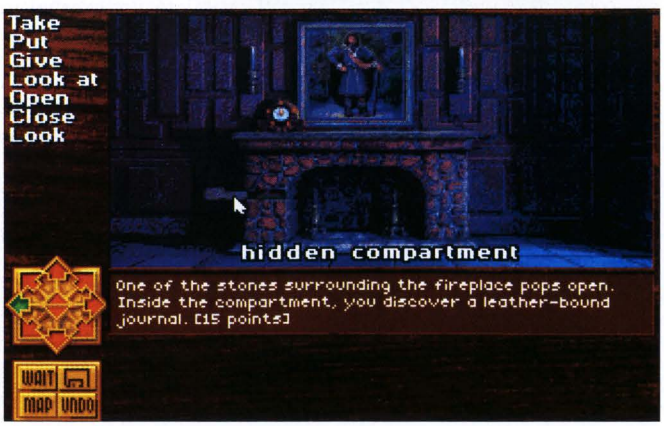
DEATH GATE **84%**



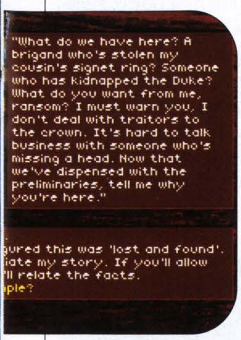
\+ obrázky
\+ hudba a efekty
\- nedostatek animací
\- za tři dny dohrané

ADVENTURE	
Gabriel Knight	90
Day of the Tentacle	85
Simon the Soccer	87
Death Gate	**84**
Larry 6 (CD)	69

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2 x CD-ROM. **Požadavky:** 386/33, 4 MB RAM, myš, CD-ROM, **+doporučení:** SB, VESA SVGA. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Legend Entertainment comp., 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa



hudby a zvuku. Kvůli důkladnosti musím ještě zvuk rozdělit na zvukové efekty a výkony herců (jak se vlastně říká lidem, kteří hrají hlasem?), poněvadž v této hře jsou všechny dialogy namluveny. Pokud znáte klasické adventury typu Simon the Sorcerer, nepřijde vám to možná nikterak pozoruhodné, ale kdyby jste věděli, jak je tahle hra ukecaná! S každým charakterem můžete mluvit snad půl hodiny, můžete se ho vyptávat na všechno možné i nemožné (třeba: proč ti pánové nemají oči, jakou kravatu nosil princův děda, zda by vám nemohl prozradit recept na čokoládový pudink aj.) a často se ke klíčovému tématu dostanete až oklikou. Naštěstí nelze při rozhovoru nic nenávratně zkazit a i když bude Haplo bez přestání lhát (když se ho třeba někdo zeptá, na jakou stanici přeladil), nic se nestane (co by člověk neudělal pro peníze, že?). K hereckým výkonům nemám žádných připomínek. Jsou přesně takové, jaké by měly být. I zvukové efekty jsou na jedničku, i když jich není ve hře mnoho. Hudba je jednoduchá, poměrně často se náměty opakují, ale na patřičných místech vytváří stylovou atmosféru (velmi působivá je zejména ponurá partie v zombiím městě).



Pokud jste na štíru s angličtinou, musím vás upozornit, že z Death Gate nebudete mít asi to pravé potěšení. Jednak byste umolousali celý slovník (kromě rozhovorů a poznámek vypravěče musíte přečíst ještě všechny knihy, které se v příběhu vyskytují) a jednak bez znalosti příběhu se dá tato hra hrát pouze metodou použij všechno na všechno, což se zde takřka nemožné vzhledem k Haplově schopnosti kouzlit a hlavně je to nudné, i když úroveň angličtiny je zde spíše nízká. Mimochodem systém magie je vyřešen poměrně originálně. Kouzlo se složí z runových znaků a Haplo ho pak nakreslí rukou do vzduchu. Proto se nová kouzla lze učit i prostou metodou okoukávací. Pokud budete příběh vnímat, budou pro vás zápletky natolik logické, že hru za tři, čtyři dny dohrajete. Ačkoli je krátká životnost prokletím všech adventur, je u této obtížnost zvláště nízká.

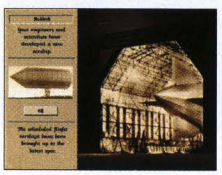
Děj je občas přerušen nějakou logickou hříčkou typu The 7th Guest, i když zde o dost jednodušší. Navíc po několika marných pokusech vám hra nabídne pomocnou ruku. Naprosto skvělé jsou také některé nápady ve scénáři, jež bych nerad prozrazoval... No, ale když už to píšu... Například se vtělíte do psa. To sice není ve fantasy nic divného, ale když teď vidíte černobíle, jak poznáte tu správnou barvu lahvičky?! A nebo ta věc s dvojníkem. Najednou se před Haplem objeví Haplo II. Dělá všechno po něm, tak jako v zrcadle. Co s ním? Zabít ho? A zabije Hapla! Obejít ho? Ani nápad. A přitom je řešení tak elegantní. Vskutku některé momenty stojí zato. Ostatně celý Death Gate stojí zato (už kvůli té kresbě na krabici)...

HAQUEL P. TICKWA

PC

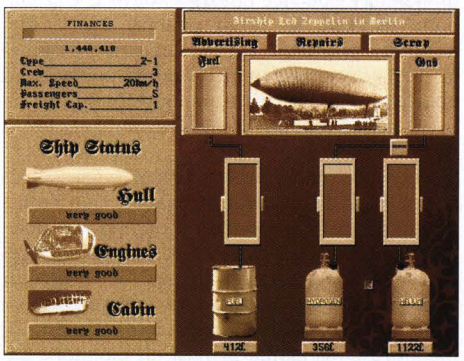
Zeppelin

Člověk nepatří k nejskromnějším tvorům na Zemi. Ba, spíše naopak. A tak ačkoli se mu do vínku nedostalo křídel, od nepaměti touží létat. Prvním, historicky nedoloženým letem, je vzlet Daidalův & Ikarův. V Evropě se první balón vznesl léta páně 1783 (21.11.), ale je pravděpodobné, že se balónů užívalo již ve středověku a to v Asii. Nicméně, od montgolfiér k prvním vzducholodím byl už jen krůček...



V berlínské kanceláři pana Zeppelina vládlo ticho jen letmo přerušované bzučením much. Za stolem pokrytým tučnou vrstvou papírů se skrýval muž s tváří úředníka - přesněji řečeno, on se neskrýval, ale díky své velikosti a nadváze nebyl za stolem téměř vidět. Věru, práce pro Zeppelina mnoho na fyzičce nepřidala. Jen sem tam zvednout jakýsi telefon, povětšinou omyl. Tento muž, říkejme mu třeba Josef, věděl, jak je situace kritická. Zásoby paliva se blížily nulové hodnotě. Akcie poklesly ze 101 na 12. Akcie cizích společností Josefa už dlouho nezajímaly, ježto už nějaký ten měsíc Zeppelin žádné nevlastnil. Poněkud trapné mu také přišlo, že od pondělní katastrofy zeppelinu Titanic se létalo téměř naprázdno. Konec není daleko. Většina dělníků odešla do nedaleké chemičky a pro dlužní úpisy člověk neviděl na dno koše. I Josef si řekl, že se poohlédne po něčem lepším a podepsal svou výpověď.

Tak, přesně takhle jsem dopadl, když jsem se poprvé pokoušel hrát Zeppelina od Microprose. Na druhý pokus jsem se více soustředil a pro jistotu zvolil easy verzi. Tentokrát se mi již dařilo lépe a dva miliony marek v Říšské bance jsem neinvestoval do stovky dělníků a tuctu vědců. Jen jsem zakoupil nějaké to palivo, trochu cizích akcií



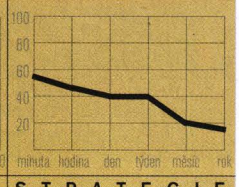
a vydal se vydělávat lety mezi městy. Po čase jsem dokonce vyhrál konkurs na dodavatele vzducholodí do jedné země. Dostal jsem se do plusu, splatil dluhy a s nedůvěrou pozoroval pokusy bří Wrightů s letadly. A pak jsem vypnul počítač, neboť jsem se začal smrtelně nudit.

Poněkud jednotvárná grafika v hnědé barvě (nemám nic proti dobovým fotografiím, ale koukat stále na tuto fekální barvu je o nervy), několik slabých animací (v hnědé) a nekonečné tabulky, čísla a procenta. Grafika je v SVGA, ale to v současné době znamená standard. Zvuky ujdou, celkem pěkně dokreslují atmosféru doby. Bohužel, dosti slabá stránka je idea. Cestovat vzducholodí z města do města. Za nějakou dobu založit ve dvou městech kanceláře a spojit je linkou. Vynalézt nový typ zeppelina, přečíst si oslavný článek v novinách za svůj let přes oceán. Nakoupit akcie omezeného počtu společností. Půjčit si peníze a přikoupit palivo a vodík. Rozhodně žádná velká zábava. Zavilé aspiranty obchodních akademií patrně potěší, ale normální člověk si raději vezme kalkulačku a vypočítá, kolik minut uplynulo od jeho narození, než aby hrál Zeppelin. Na závěr bych si neodpustil malou otázku. Kam kráčíš, Microprose?

MUDDOK

ZEPPELIN **58%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

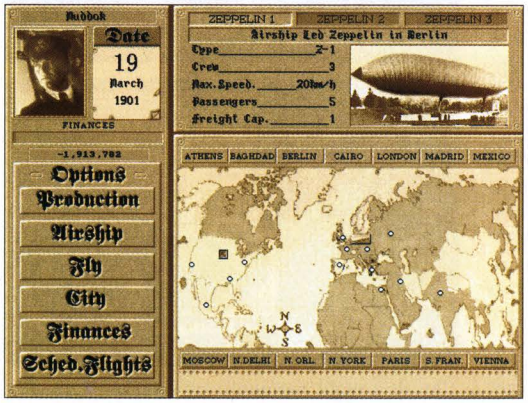


- vysoká obtížnost
- špatná grafika (16 barev)
- není žádné plus

STRATEGIE

Auction	80
Theme Park	72
Zeppelin	58
Detroit	45
Utopia	40

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16.
Požadavky: 386 DX/33, 4 MB RAM, 8 MB HD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Muddok



PC CD-ROM

Cyclemania

Podtitulek recenze by se mohl krýt s podtitulkem hry: A Full-Motion Video Adrenaline Rush. Hladina adrenalinu se vskutku zdvihne každému, kdo Cyclemanii hraje. Otázkou je, zda-li je to hra na nervy v pozitivním či negativním smyslu slova. O závod jde v každém případě.

Dnes se stává již jen zřídka, že někdo přijde se zcela novou hrou. Naposledy se to, tuším, podařilo Id softu s Wolfensteinem a Doomem, přičemž jejich finanční výsledky jsou více než uspokojivé. S vizí stejného úspěchu se proto pokouší autoři her alespoň o originální zpracování starých námětů. Příhodnou půdou pro takové počínání je oblast simulátorů aut a motocyklů, kde se již před lety prosadila nám všem dobře známá firma Accolade.

Současný trend zobrazovat stále větší množství objektů, daleko propracovanějších a realističtějších, grafiku vektorovou nahrazovat polygony, stínovat, texturovat a já nevím co ještě Accolade úplně přehlíží. Inspirováni prozatím veskrze neúspěšnými snahami provozovat video na PC pokusili se autoři motocyklového simulátoru Cyclemania přinést na monitory našich počítačů ryzí realitu. Myslím, že to napadlo někoho od Accolade, když zrovna stoupal se svým vozem po malebných horských silničkách cestujíc na daču v horách. Podél vozovky les, napravo skála, tu keřík, tam květinka - takových detailů; jakou práci by dalo vymodelovat to celé na počítači! Ale video by tu práci daleko zjednodušilo a motorkové závody mohou pak probíhat nejen v horách, ale v jakémkoli jiném prostředí, aniž by to zaměstnávalo desítky dalších grafiků. A tak přišla na svět Cyclemania - závody motorek na skutečných silnicích.

Nápad to dozajista není špatný: cédéčko plné kamerou nasnímaných tratí, na kterých se prohánějí nakreslené závodní stroje. Maximální realita + dynamické animace = naprosto nejlepší závody všech dob. Tedy alespoň tak to tvrdily propagační materiály, které jsme viděli na ECTS. Avšak i tento zcela originální přístup s sebou přináší určitá rizika. Všichni dobře víme, jak hrubé a pomalé je zobrazování videa na PC. Ani v Cyclemanii se nepodařil autorům žádný zázrak. Pravda, pohyb po rovné silnici je sice do rychlosti 80 MPH plynulý a dynamický, ale při rychlejším pohybu se začne snímková frekvence zmenšovat, takže získáte dojem, že sledujete spíše sérii fotek než video. (Přičemž se sluší doplnit, že k vítězství je rychlost kolem 150, 160 MPH nezbytná.)

Druhým problémem je skloubení digitalizovaného pozadí s animovanými motorkami. Protože je každá dráha pochopitelně natočena jen jednou, nevidíte závod z pohledu svého jezdce, ale sledujete ho jakoby z doprovodného vozu, který se drží těsně za vaší motorkou a jede stále prostředkem vozovky. Pokud se začnete přibližovat ke kraji dráhy, motorka se podle zákonů perspektivy zmenší, což zní sice logicky, ale vypadá strašně. Mimoto zde dochází k jakési schizofrenii, neboť ovládání a budíky máte v popředí a svou motorku s jezdcem dále před sebou (z obrázků je to jasnější).

Ačkoli je to podivné, vaše motorka je ta před vámi. A ten ovládací panel? Těžko říct.

Kráva (nebo raději vymyslete něco jiného. Teď je 1:05 a mě došly nápady)

Při havárii se zobrazí krátký záznam nějaké motocyklové bouračky.

Až do tohoto momentu by se mohlo zdát, že

CYCLEMANIA 42%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

100 80 60 40 20
minuta hodina den týden měsíc rok

\+ nový druh zpracování
\- (ne)plynulost
\- (ne)hratelnost

SIMULÁTOR	
Road Rash	85
Prime Mover	70
Super Hang On	45
Cyclemania	42
Motocros	30

Testováno na: 486DX/66, 8MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2 x CD-ROM. **Požadavky:** 386DX/33, 4 MB RAM, double sp. CD-ROM **+ doporučení:** SB. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Accolade, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

Cyclemania je dobrý motorkový simulátor s několika drobnými chybičkami, ale dostáváme se ke kořenu věci, jímž je ovládání a z toho plynoucí hratelnost. Co možná nejstručněji budiž řečeno, že hra je neovladatelná a tudíž nehratelná. Na pokyny z klávesnice reaguje se zpožděním a to ještě tak, že nepoznáte, zda vaše akce měla či neměla odezvu. Naklonění motorky se děje v polohách nakloněno/nenakloněno, motocykl ve zcela nestřežených okamžicích vylétává z tratě popřípadě koliduje s ostatními vozidly. Předjížděná auta podivně poskakují a jen obtížně lze určit okamžik, kdy je máte předjet... Zkrátka bavit se Cyclemanií je podle mne zhola nemožné.

K úplnosti ještě dodejme, že grafika nejrůznějších menu je výborná a SVGAová, obzvláště výběr tratí, je originálně vyřešen (3D animovaný pohled do místnosti s televizí, kde pouštíte různé dráhy na videu). Zajímavá je i možnost za vyhrané peníze vylepšovat svůj stroj, dokupovat pneumatiky, motory, svíčky atd. A jak jsme si už u závodních her od Accolade zvykli, lze nastavovat rozlišné vlastnosti závodu (počet kol, šampionát...) obtížnost soupeřů i ovládání (řazení). Bohužel si veškeré výběry natahuje hra z CD, takže jsou patřičně pomalé.

Poté, co jsem vyjádřil svůj názor na Cyclemanii, budu natolik neskromný, že ho zobecním na všechny hry podobného druhu. Simulátory nebyly, nejsou a nebudou oblastí, ve které by se video nějak významněji uplatnilo a Cyclemania je toho nešťastným důkazem. Možná, že tahle věta vyjde v Excaliburu ještě za padesát let, v rubrice „Smích z počítačové prehistorie“ nebo tak něco, ale to bych byl opravdu velmi neskromný...

HAQUEL P. TICKWA

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS *27.900,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *28.900,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *28.900,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *31.300,-*
PENTIUM - 60 MHz / PCI *44.400,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + *2.500,-*
HD 340 MB ..... + *1.200,-*
HD 420 MB ..... + *2.000,-*
HD 540 MB ..... + *2.900,-*

CD-ROM Mitsumi tripple speed..... + 4.990,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed..... + *6.900,-*
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + *2.500,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

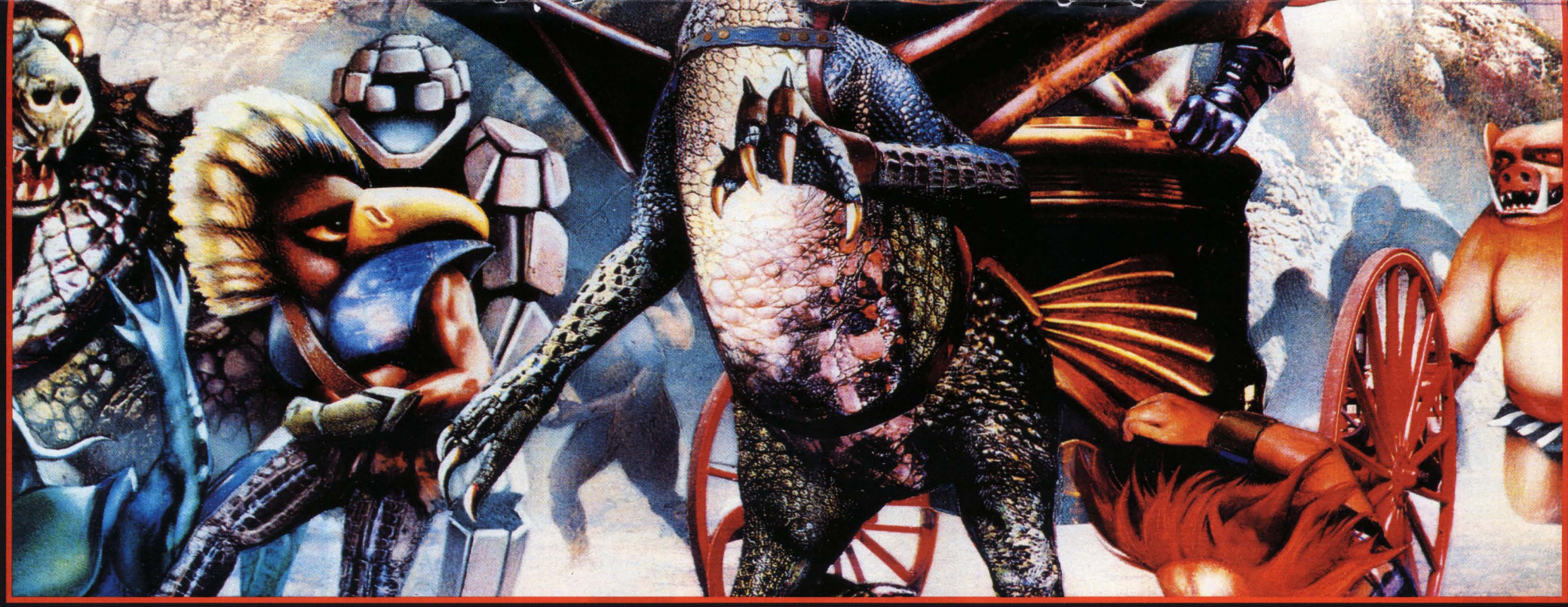
VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

OBRÁZEK: PLAKÁT NA HRU DOMINUS. ©1994 VISUAL CONCEPTS. ALL RIGHTS RESERVED. ©1994 U.S. GOLD LTD. ALL RIGHTS RESERVED. EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.



LEDEN							ÚNOR							BŘEZEN						
	2	9	16	23	30			6	13	20	27			6	13	20	27		
	3	10	17	24	31			7	14	21	28			7	14	21	28		
	4	11	18	25			1	8	15	22			1	8	15	22	29		
	5	12	19	26			2	9	16	23			2	9	16	23	30		
	6	13	20	27			3	10	17	24			3	10	17	24	31		
	7	14	21	28			4	11	18	25			4	11	18	25			
1	8	15	22	29			5	12	19	26			5	12	19	26			

DUBEN							KVĚTEN							ČERVEN						
	3	10	17	24			1	8	15	22	29				5	12	19	26	
	4	11	18	25			2	9	16	23	30				6	13	20	27	
	5	12	19	26			3	10	17	24	31				7	14	21	28	
	6	13	20	27			4	11	18	25				1	8	15	22	29	
	7	14	21	28			5	12	19	26				2	9	16	23	30	
1	8	15	22	29			6	13	20	27				3	10	17	24		
2	9	16	23	30			7	14	21	28				4	11	18	25		

ČERVENEC							SRPEN							ZÁŘÍ						
	3	10	17	24	31			7	14	21	28				4	11	18	25	
	4	11	18	25			1	8	15	22	29				5	12	19	26	
	5	12	19	26			2	9	16	23	30				6	13	20	27	
	6	13	20	27			3	10	17	24	31				7	14	21	28	
	7	14	21	28			4	11	18	25				1	8	15	22	29	
1	8	15	22	29			5	12	19	26				2	9	16	23	30	
2	9	16	23	30			6	13	20	27				3	10	17	24		

ŘÍJEN							LISTOPAD							PROSINEC						
	2	9	16	23	30			6	13	20	27				4	11	18	25	
	3	10	17	24	31			7	14	21	28				5	12	19	26	
	4	11	18	25			1	8	15	22	29				6	13	20	27	
	5	12	19	26			2	9	16	23	30				7	14	21	28	
	6	13	20	27			3	10	17	24				1	8	15	22	29	
	7	14	21	28			4	11	18	25				2	9	16	23	30	
1	8	15	22	29			5	12	19	26				3	10	17	24	31	

řádková inzerce

Amiga

Prodám Amigu 500 1 MB RAM + tiskárnu Star LC-20, 3 x joystick, myš + podložka, 150 disket + 2 x diskbox, liter. Cena 13.000,- Kč. Tel.: 5339985

Koupím hry na Amigu 1200, sháním tyto hry: Wolfenstein 3D, Dracula, Spear of Destiny, Simcity 2000, NHL Hockey, TFX, Rebel Assault, Theme Park, Maniac Mansion II, ZeeWolf a další, zašlete seznam s cenami, můžou být i starší hry. J. Stanko B. Martinů 1700 Teplice 41502.

Prodám hru K-240 za 95 Kč + poštovné, na dobírku. Jiří Kopčan, Španielova 971, Ostrava-Poruba, 70800.

Nabízím Shareware na Amigu: hry, uživ., dema i v AGA verzích. Mohu také zcela legálně nabídnout čísla diskového magazínu Drive - velmi levně. Adresa: Stanislav Češka, Vajdova 13, 102 00, Praha 10.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, hodiny, TV modulátor, myš, joystick, externí drive 3.5„, hry, cena 6000,-. Tel.: 7997254 večer.

Vyměním hry na Amigu 500/500+/600. Seznam za seznam. Platí stále. Tomáš Chládek, Komenského 462, Lednice na Moravě, 69144, Tel.: 0627/98386.

Koupím Amigu 1200. Nabídky s konfigurací posílejte na adr.: Radek Čelechovský, Sladovní 460, Kojetín 75201.

Prodám: Amiga 1200 HD 20, cca 100 značkových disket s kvalitním softwarem, 1 joystick, literatura, manuál v češtině, box na 80 disket. Cena dohodou. Wastl Tel.: 066/943 165 nebo 903 165.

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0 - 1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel.: 66414929 večer

Vyměním originální hru na Amigu Reunion (Ex-31) za jinou. Nabídněte. Ladislav Gyurán, Zikova 10, 77900, Olomouc. Tel.zam. 0685223979.

Prodám 2 HDD 60 MB a 170 MB s připojovacími kabely oba 2.5 palce. Cena 4000,- Kč a 5000,- Kč. Tel.:0396/53208.

Prodám Amigu 600, 100 značkových disket, box, myš, podložku, joystick, literaturu. Cena 8500,- Kč. Tel.:0412/945473. Adresa: Bartoš Jaroslav, Děčínskaá 603, Benešov nad Ploučnicí, 40722.

Nabízíme A1200, A1200 Desktop Dynamite, vše za rozumné ceny. Tel.:0166/22986.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, TV modulátor, myš + podložka, 2xjoy, kryt, literatura, 50 disket. Cena 7750,- Kč (80 disket = 8200,- Kč). Nová, 100% stav. Ing. Skokánek, Český Těšín. Tel.: 0693-6311903-klapka 384)do 14.hod.).

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, tiskárna Star LC-20, 3xjoystick, myš + podložka, 150 disket, 2xbox, literatura. Cena 13 000,- Kč. Tel.: 53 39 985.

Prodám turbokartu pro A1200 M-Tec procesor 68EC030, koprocesor 68882 a 1 MB RAM. Turbokarta je v záruce. Cena 6 900,- Kč. Tel.: 017/279716.

Prodám Amigu 600 s prilušenstvom, 60 disket a literaturu. Cena dohodou. Tel.: 0834/2561 (SR).

Vyměním hry a programy na Amigu 1200. Tel.: 7920721.

Prodám Amigu 600, 1 MB RAM, 1xmyš, 2xjoystick, 130 disket (100 disk. hry), box, 1/2 roku stará. Informace na tel.: 06993/43116 po 17.hod, Po-Pá. Cena dohodou.

Vyměním nebo koupím voně šiřitelný software na A500 nebo A1200 (dema, hry, moduly, utility). Pavel Studený, Pod Košířem 18, Prostějov, 79601.

Koupím počítač Amiga 500 nebo 600 s příslušenstvím. Zdeněk Vybíhal ml., Libušínka 12, 796 01, Prostějov.

Vyměním hry na Amigu 500/500+/600. Seznam za seznam. Platí stále. Tomáš Chládek, Komenského 462, Lednice na Moravě, 69144, tel.: 0627/98386.

Nabízím Shareware na Amigu: Hry, uživ, dema i v AGA verzích. Mohu také zcela legálně nebídnout čísla diskového magazínu Drive -velmi levně. Adresa: Stanislav Češka, Vajdova 13, 10200, Praha 10.

Prodám A1200 HD 170 MB, externí drive, video backup systém s verifikací, barevný monitor s ochraným filtrem, 200 ks disket se super hrami, 2x myš + podložky, 2x joystick, 2x box. Stáří 9 měsíců. Cena 26000,- Kč, sleva možná. Tel.: 4291202.

Koupím ovládací program pro tiskárnu Star LC-100 CL. Marian Homolík, U Bažantnice 1097, Karviná 6, 73506.

Prodám CD32, 32 bit, CD-ROM + hry. V záruce-nové, zašlu i na dobírku. Cena 6990,- Kč. Jan Rosenkranc, Dobrovského 7, 568 02, Svitavy. Tel.: 0461/22560.

Prodám externí disketovou mechaniku 3.5" zn. Sony, za 1900,- Kč. Novák Karel, Hrádek 19, 67401, Třebíč.

Atari

Atari 1040 STFM s monochrom. monitorem SM 124 + spoustu her. Cena 10.000,- J. Kalmár, Radotín 546, 78 814, Šumperk.

Vyměním hry na Atari XL v T2000. Sháním adventury, strategie, textovky atd. Mám hodně novinek 90 - 94. Platí stále. Pošlete prosím známku na odpověď. Ondra Švestka, Tlapákova 13, Ostrava 3, 70500.

Prodám počítač Atari 800 XL s datarekorderem XC12 v úpravě Turbo 2500, 20 kazet her, 2 joysticky cena 4000 Kč. Miroslav Líba Poláky 32, 43153

Prodám Atari 520 STFM, 1 MB RAM, myš, spousty literatury, 10 disket. Půl roku záruka. Cena 5000,-. Při rychlém jednání a vážnému zájemci přidám zdarma externí disketovou jednotku + diskety. Martin Vobnášil Po-Pá po 18 hod. Nad Turbovou 19/1193 So-Ne celý den. Praha 5 Košíře 150 00.

Prodám Atari 800XL + magnetofon + cartridge na turbo universal + 2xjoystick + 15 kazet her + literatura + návody k hrám + užitkové programy, to vše za 2900 Kč nebo 3400 Sk. R.Stoklasa, Gagarinova 301/4, Nová Dubnica 018 51, SR.

Počítač na hraní i na práci. Atari ST 1024 E s barevným monitorem Atari a příslušenstvím. Cena 8500,- Kč. Tel.: 643 22 24.

Prodám Atari 1040 STFM, 1 MB, TOS 2.06 i 1.4 + stereo sampler, 2xmyš, 2xjoystick, hry a pgm. na 200 disket, 3xbox.

Epson LX 100. Komplet jen 26.000 Kč. Zavoláte - li do 9. 12. 94 získáte zdarma myš! Tel.: 02 855 06 30.

Vyměním originální hru Task Force 1942 na PC za jinou originální hru. Hra je 100% funkční, obsahuje vše co při koupi. Zn: seriózní jednání. Dušan Kudlík, Nádražní 1257, Vracov 69642.

Prodám skvělé hry na PC z let 91 - 94, UFO cs, Sam a Max, Dott, J. Bruchanov, Palachova 13/11, Žďár nad Sázavou 6 591 01.

Prodám PC/AT 286, 1 MB RAM, 20 MB HDD, 14„ monitor, 1.2 FDD, 1.44 FDD, myš, tiskárna, originální hra SQ3. To vše za 17 000 Kč. Inf. na tel.: 781 3701 u Standy Schütze.

Prodám hru The Journeyman Project koupená za 1599 Kč. Sleva na 1200 Kč. Dohoda možná! Tel.: 863294 zn. výměna

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Možná jste si již všimli, že již po devět čísel

MŮŽETE INZEROVAT

ZDARMA!

Ale nevšimli jste si, kam máte inzeráty posílat? Pak tedy vězte, že je můžete posílat na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1

Monitor Atari color 14" + filter-Polaroid, Harddisk Megafile 88 MB. I jednotlivě, cena 19 000 Kč. Radek Malý, Českobratrská 1203, Č.Třebová, 56002. Tel.: 046593/3055, 2411. Dohoda možná.

Prodám počítač Atari 1040 STFM s monitorem Sm 124 + hodně her (asi 200). Cena 10 000,- Kč. Jozef Kalmár 78814 Rapotín 546/B.

Sháním hry na Atari ST. Například: Desert Strike, Ween, FIFA Soccer, Cannon Fodder, Syndicate, Elfmania. Karel Bradáč, Ostrovní 206, Hradec Králové, Svinary, 503 47. Tel.: 049/5481138 (mezi 18-21 hod.)

PC

Koupím C, C++ (CS) na PC: adr Pavel Záruba, Stružinec 164, Lomnice n. Pop., tel.. 0436/22847 - Fridrych ml.

Prodám MB 286/12/1MB RAM za 800 Kč. Tel.: 019/275524.

Super nabídka! PC 386/33, HD 80 MB, RAM 2 MB, FDD 3.5" a 5.25„ monitor 14 " SVGA 512, diskety 5.25 + schránka na 60 kusů, tiskárna

Prodám PC 386 DX/40, desktop, 4 MB RAM, 128 KB cache, math. coprocesor 387 DX/40, 1.HDD 80 MB, 2. HDD 40 MB, FDD 3.5„ VGA 512 KB, klávesnice US/CS, VGA colour monitor 14", mouse, MS DOS 6.2, Windows 3.1, Windict 2.0, Corel Draw 3.0, M602, T602, software, hry (Doom2, TFX, Overlord atp.). Martin Weiss, Dvořákova 1145, Ml.Boleslav, tel.: 0326/23150. Cena 24000,- Kč.

Prodám originální disketovou verzi hry Outpost. Cena dohodou. Jiří Sedlák, Závodu Míru 1862, 35601, Sokolov.

Dokonalá strategická hra Colonisation. Cena 1250,-. Tel.: 6432224.

Vyměním CD verze Strike Com., Myst, Ultima 8, Outpost, Lawnm. Man a jiné, za Battle Isle 2 nebo jiné i disket. Prodám zvuk. kartu Escom PowerSound Pro 16 bit s akt. repro SoundBlaster za 4290,- Kč. J. Nožička, Zámecká 584, 50351, Chlumec n/C. Tel.: 0448/926147.

Prodám orig.hry pro PC Metal Mutant 160 Kč, Tajemství Oslího Ostrova 210 Kč. K oběma hrám je manuál a licence. Doom shareware verze 1.22 - 110 Kč a mnoho dalších share.her (Lemmings X-mas aj.). Karel Jenne, Baara 55, Č. Budějovice, 37001.

Prodám originální hru pro PC System Shock (ve stylu Doom). Nová, nepoužitá, nevhodný dárek. Není určena pro moji 286. Výrobce Origin 1994, cena 1190,- Kč. Karel Jenne, Baara 55, Č. Budějovice, 37001.

Prodám PC 386 SX/16, 2 MB RAM, 105 MB HDD, FDD 3.5„-1.44 MB + 5.25"-1.2MB, VGA color monitor, US/CS klávesnice, myš, filtr před monitor. To vše ve vynikajícím stavu. Za 23000,- Kč při rychlém jednání za 20000,- Kč. Podrobnější informace na tel.: 6922472, David Polinský po 19.hod.

Vyměním hry The 7th Guest + Dune na PC CD-ROM, v orig.balení 2 měsíce starém, za jinou hru na PC CD-ROM. Bc Jan Salát, Na hraně 46, 312 08, Plzeň. Tel.: 019/60418.

Shareware a freeware pod DOS a Windows pro PC. Za cenu 15,- Kč/MB. Výběr zher, antivirů, DTP aj. Seznam zdarma. Toto vše na adrese: David Hájek, V Sídlišti 17, Rousinov, 68301, tel.: 0507/922660. Zn: Kvalita za nízkou cenu.

Prodám stereofonní zvukovou kartu Sonic Sound 16 bit, kompatibilní se Sound Blasterem Pro 3.0. Cena 2490 Kč. Tel.: 02/ 35 65 49.

Prodám PC 386 DX/40, 64 KB cache, 4 MB RAM, SVGA color monitor, mechaniky 5.25„ a 3.5", ČS-US klávesnice, 170 MB HDD plný her a užitkového software, zvuková karta Sound Galaxy NX PRO, aktivní repro, joystick, myš, cena 38 000,- Kč. Kadlec, Smetanova 1186, 66451 Šlapanice, tel.: 05/912236.

Prodám originální hry na PC: Syndicate, Aces over Europe. Cena dohodou. Tel.: 02/3010163.

Prodám počítač PC 286/16, 45 MB HDD, 1.5 MB RAM, EGA karta, color monitor 14„, k monitoru dodám filter Polaroid úplně nový, FDD 3.5" HD, k počítači dodám MS-DOS 6.2, T602, NC a popřípadně další užitkové programy a hry. Cena 12500,- Kč, za rychlé jednání případně sleva. Tel.: 0165/6104 večer, J.Ryšavý, 17.listopadu 756/2 Mar.Lázně.

Nabízím velké množství ikon a bitmap pro všechny milovníky Windows. Bližší informace za známku. Jan Jírovec, Šimonova 1110, 163 00, Praha 6.

Prodám zvukovou kartu PowerSound 2.7 s reproduktory (100% kompatibilní s SoundBlaster 2.0 a Adlib) za 1450,- Kč (původně 2300,- Kč). Informace na adrese: Jan Folk, Nad Přehradou 9, Plzeň, 32102.

C64

Prodám Commodor 64 + Dataset a 150 her za 2500 Kč. Tel.: 019/275524

Nabízím dopisování o anglických textových hrách na C-64 za účelem výměny poznatků. Mám bohaté zkušenosti s hrami jako Kayleth, Black Knight, Apache Gold, SpiderMan, Gremlins, Eric the Viking a dalšími. Dále velice sháním hry Sport of Kings a Sea Base. Patrik Schoupal, Habrová 399, Třinec 5, 739 61.

Koupím nebo vyměním hry na C-64 pouze na kazetách. Libor Brožek, Zámecká 5, Jablonec nad Nisou, 46606. Tel.: 0428/25584.

Vyměním hry pro C-64 (diskety), sháním hry: Renegade, Super Monace GP II, Mortal Kombat, California Games II a jiné (bojové akční). Jan Pírek, 8.května 25, Opava 6, 74706.

Sinclair

Koupím origin. verzi 48 KB hry Defender Of The Crown. Adresa: Bařina Čejkovice 907 PSČ: 69 615

Kúpim Spitfire` 40, Crete41, Avalanche, Theatre Europa, Hunt For Red October, War in Middle Earth, Powermonger, Ace, Deuteros za á 10-15 Sk (ZX Spectrum 48 KB), Julián Šimko, Puškinova 795, Vranov 09303, Slovensko

Prodám Didaktik Gama v dobrém stavu a dvě kazety her za 990,- Kč. Jiří Vrátný, Úherce 38, 294 41, Dobrovice.

Prodám pět kazet na Didaktik Gama a kompatibilní. Cena dle dohody. Michal Štochl, Sušany 38, p.Jirkov, 43111.

Prodám počítač Didaktik M (2000), disk. jednotka D80 (3500), levně hry, seznam kazet nebo disket 3.5" za známku. Jozef Burger, Dolinky 7, 962 12, Detva, Slovensko.

Různé

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Najlacnešie Sharp MZ800. VRAM 32 KB literatúra, hry (aj originálne). Zdarma: čb monitor, joy., kazeťák! Cena dohodou: Juraj Feťko, tr. SNP 90 Košice 04011. Tel.: 431391.

Prodám CD-Multimédia 3/94 za 400 Kč. Obsahuje 6 programů - grafik, video, sound software, magazín - studio. (Koupeno za 800 Kč.) - nepoužito. Jiří Stejskal, Lesní 11, Cheb 35002

Prodám Megadrive II se hrou Sonic 2 za 5000 Kč. Tel.: 047/522 01 30.

Prodám Sega Mega Drive, 16 bit (v záruce) + cartridge her (66 různých her+barevný katalog her+ceník her) + příslušenství. Cena 9000,- Kč. M.Kohler, Sídliště 651, 35701, Rotava.

Prodám Megadrive II s hrou Sonic 2 za 5000,- Kč. Tel.: 047/5220130.

Prodám Sharp MZ821, VRAM 32 KB, řadič FD, mechanika 3.5„ 720 KB, 5.25„ 360 KB. Cena 3999 Kč, můžete to usmlouvat. Tel.: 02/66 41 21 06.

PC

Spiderman

Pavučiny na mém monitoru jsem tentokrát nesetřel.

Náš hrdina, v soukromí znám jako Peter Parker, se narodil v New Yorku. V šesti letech osiřel a byl předán do péče příbuzných - Bena a May Parkerových. Hodný a pilný studentík (jinak nazývaný též šplhoun) se všemožně snažil, aby jim přinášel jen radost. Zlom nastal v momentě, kdy ho při fyzikálním experimentu kousl pavouk zasažený radiací. Peter získal schopnosti skákat do obrovských výšek, lézt po zdech i po stropech a hlavně mu přibyl další smysl. Ten ho varuje, kdykoliv se blíží nebezpečí. Svých schopností se Parker naučil využívat k ochraně pořádku a zákona. Když vyrostl, pracoval Peter nějaký čas na univerzitě, ale pak přešel jako fotograf k bulvárnímu plátku Drby dne. Shodou okolností je jeho šéfredaktor zapřísáhlým nepřítelem Spider Mana a všech jeho kousků. No a s tímhle dokonalým úvodem už pro vás nebude problém postavit se čelem nové hře italského týmu Simulmondo.

Ve hře se hráč vtěluje v (koho jiného) Petera Parkera alias hrdinného Spider Mana. Spider Man musí pomoci své přítelkyni Liz Allen, kterou začal chlípně obtěžovat zloduch zvaný dosti příznačně Zelený skřítek (on je totiž celý zelený). Tento padouch se zároveň pokouší vyvinout novou chemikálii, která by mu dovolila ovládnout celý New York.

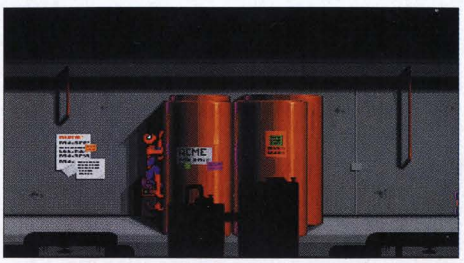
Hra se začíná v Parkerově posteli. Právě mu telefonuje Liz a i přes pokročilou hodinu vylévá Peterovi své srdce. Během tohoto rozhovoru jsou tváře obou aktérů zobrazovány v detailech a dokonce nám animace ukazuje jejich emoce. Když Liz skončí (a že jí to trvá), dostává hráč na vybranou ze tří odpovědí a zalekne se, že se mu do ruky dostala textová adventure v jazyce, kterému nerozumí. Naštěstí je pravda někde úplně jinde a není třeba se znepokojovat. Tato sekvence je totiž jen ukázkou animovaných sekvencí, které občas protnou hru a doplní děj. Tato je také jedinou, do které musí hráč zasahovat (nastávající děj se odvíjí prostě podle toho, kterou odpověď hráč zvolí).

Celý děj našeho příběhu se odehrává v New Yorku. Pohybujete se po něm pomocí mapy, na níž jsou zřetelně vyznačeny budovy, do nichž můžete vejít. Pokud si mapu kurzorem projedete, zjistíte, že je velmi chytrá a dělí se i na takové detaily jako je Central Park. Tyto plochy vám jsou ale k ničemu, protože když na ně Spider Mana pošlete, stroze vám oznámí, že nevidí důvod, proč by měl tam či onam právě jít, syčák jeden.

Pokud vstoupíte do budovy, dostáváte se do 2D prostor. V jejich duchu je také veden celý další děj hry. Jedná se prakticky o procházečku typu „seber a použij". Petera vidíte ze strany a chodíte s ním sem a tam a tam a sem. Některé prostory jsou jako po vymření (univerzita) a některé se jen hemží hlídači (továrna), kteří hned jak Spider Mana zahlédnou, už po něm jdou. Můžete je likvidovat v pěstním souboji, což ale není příliš účinné. Daleko jednodušší je (stisknutím SPACE) pustit se do nich vystřelovací mnohoúčelovou pavučinou. Nezdvořáci pak jdou k zemi po prvním zásahu a to ani nemusíte příliš mířit. Možná, že se budete bát o svou zásobu vlákna, která vám v inventáři ubývá, ale klídek - postřílel jsem ve hře co se dalo aniž jsem vlákno kdekoli doplnil a i na konci hry bylo stále daleko od nuly.

Souboje jsou sice hezké, ale bez práce s předměty se daleko nedostanete. Sbíráte je kurzorem, kterým také Spider Mana ovládáte. Je to jednoduché jak facka. LMB - seber, nebo použij (zkrátka „akce") a RMB - jdi. Občas se ze 2D bludiště dostanete (když vejdete do některé specifické místnosti) do screenu, který zobrazuje vaše okolí viděné vašima očima (přibližně). Tady pak opět kurzorem sbíráte věci a používáte je. Dobrým příkladem jsou laboratoře, kde určitě několikrát bouchnete, než namícháte tu správnou třaskavinu. Takže nezapomeňte ukládat pozice.

A s tím se dostávám někam jinam - k celkovému „User Friendly? Killing" systému. V případě Spider Mana to vyznívá jasně v User Friendly. Instalace je zcela bez problémů a na HD vám zabere něco málo přes sedm MB. samotná práce se systémem hry se odehrává v jednom menu, které je odevšad přístupné klávesou ESCape. Zde můžete savit, loadovat, konfigurovat (!!!!) a různě podobně vyšilovat. Protože jsem v době paření Spider Mana ještě neviděl Heimdalla 2 (a možná i nějakou jinou hru), totálně mne fascinoval systém ukládání pozic. Vedle docela dlouhé describce je tu totiž i zmenšený obrázek z pozice, kde jste ukládal, který je stokrát výstižnější než všechny čtyři řádky v Paganovi (nic proti U8 - je sůůůpr).



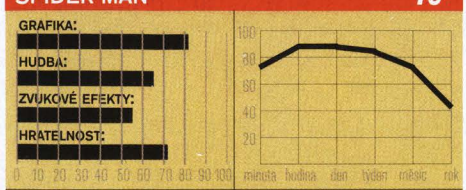
SPIDERMAN (PAVOUČÍ MUŽ)

Legendární postava amerických comicsů. Na druhé straně oceánu jeho popularita již dávno předčila i takového nestora všech super hrdinů, jako je Superman (protože ho nikdo nekupoval, museli ho nakonec autoři nechat umřít v souboji). Spider Man se ukázal poprvé v srpnovém čísle comicsu Amazing Fantasy v roce 1962. Jeho autor - Stan Lee ho pak odvedl do jeho vlastního seriálu nazvaného prostě The Amazing Spider Man, které vyšlo poprvé v březnu 1963. V současnosti, kdy už pořadové číslo Spider Manových sešitů přesáhlo čtyřstovku, vychází dokonce hned několik sérií s tímto hrdinou. Z těch nejnovějších to jsou mutace Spider Man 2093 a 2099. Spider Man se tak stal jednou z hlavních postav Marvel Universe - světa všech hrdinů a zloduchů, kteří se kdy objevili na stránkách comicsů vydavatelství Marvel a jejichž počet údajně přesahuje dva tisíce.

No a nakonec si ještě dovolím zklamat několik Spider Manových fanoušků, kteří stále marně čekají na nový film s tímto hrdinou, který měl režírovat Jim Cameron. Jim je sice do projektu zaláskovaný a napsal i synopsi scénáře, kterou studio (Carolco) přijalo, ale ukázalo se, že otázka filmovacích práv je daleko komplikovanější, než si kdo myslel (musel bych ji vysvětlovat asi na celé stránce). Takže těšit se i nadále můžete, pravděpodobně vám to vydrží hodně dlouho.

KAT

SPIDER MAN 79%

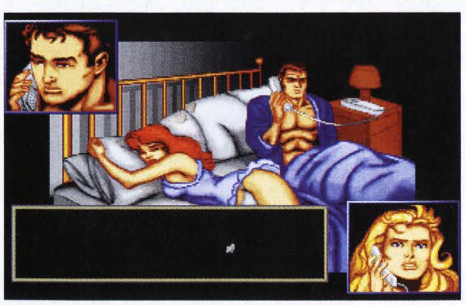


+ ucelený příběh
+ zajímavé zpracování
+ 100% User Friendly
+ dobrá grafika
- málo komplikované

AKČNÍ ADVENTURE

Spider Man	79
Dylan Dog	60
Metal Mutant	59
Cliffhanger	30

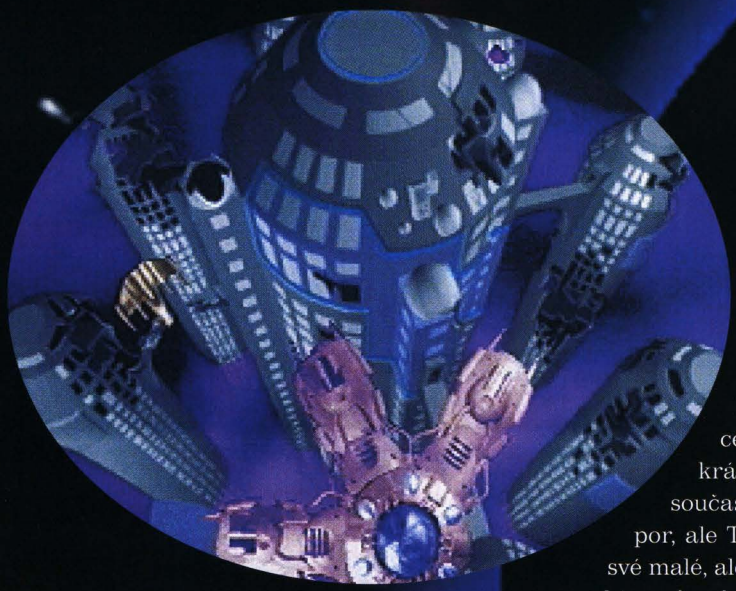
Testováno na: 486/33, 4 MB. **Požadavky:** 386 SX, 2 MB RAM, 7 MB HD, myš. **Existuje na:** IBM PC. **Výrobce:** Simulmondo, 1994. **Testoval:** KaT



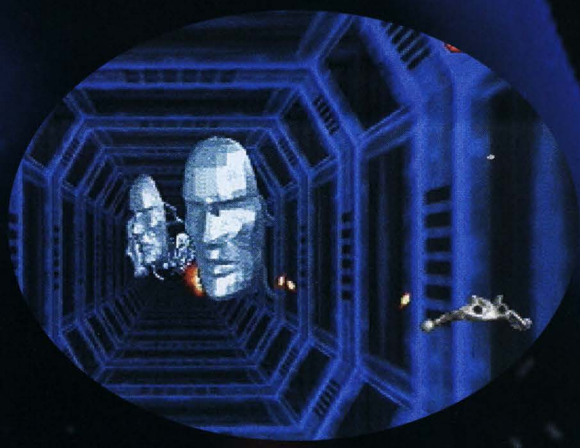
Profesor Schaumund znova zasahuje.

Super

SOUVISLOSTI
BZSUVYRZFQL - druhé kolo
CZSUVYRZFQM - třetí kolo
DZSUVYRZFQN - čtvrté kolo
EZSUVYRZFQO - páté kolo
Rakety lze připojit současně s jednou ze zbraní



Už je to tady zase! Přesně před rokem vážený pan profesor Schaumund, samozřejmě největší lotr a současně génius vesmíru (božská to kombinace), rozpoutal mocný útok proti galaxii, aby uvěznil velice, velice hezkou princezničku Voi Levi. Tenkrát jeho agenti přišli, aby současně zničili jakýkoliv odpor, ale Ty jsi jim v tom pomocí své malé, ale silné (podivná to kombinace) raketky Lynx X1 zabránil. Nuže: nyní je tu profesor (jakoby náhodou) opět, s větší, silnější, chytřejší (atd.) armádou, ničící vše, co ji přijde do cesty. Je ochoten (rozuměj - profesor) zabít miliony nevinných lidí, jen aby došel svého ošklivého cíle. Nastává Tvoje chvíle. Celá galaxie opět shlíží k Tobě. K Tobě a tvé nové, rychlejší, (atd.) raketce Panther PX2, která už není jen hodně silná, ale dokonce supersilná, samozřejmě s novým vybavením. Hodně štěstí synu (budeš ho potřebovat), máš třináct hodin na to, abys zachránil galaxii od zla (rozuměj - profesora).

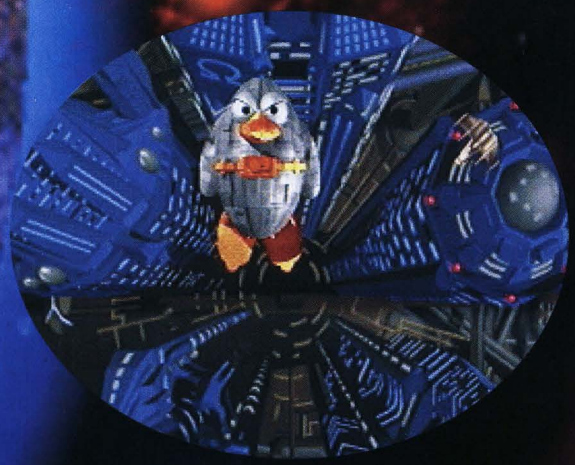


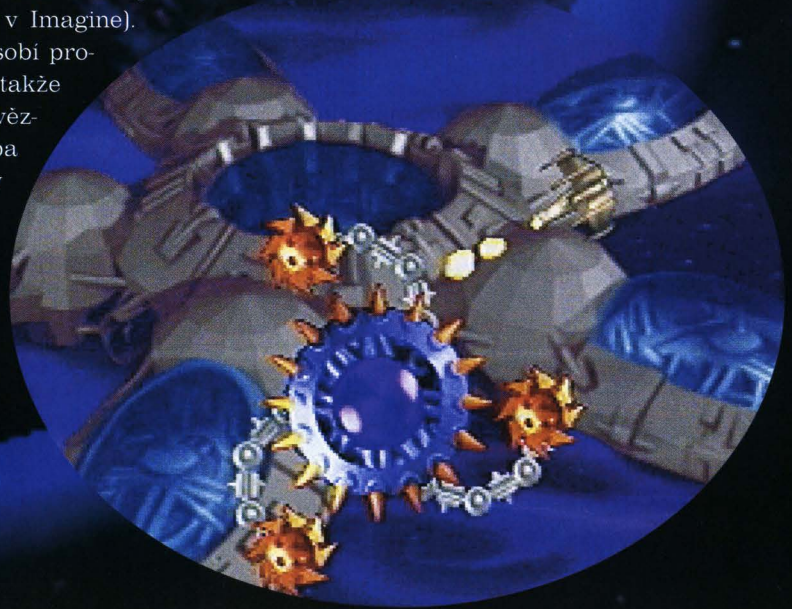
Právě jste dočetli volně přebásněný příběh ze hry Super Stardust, staronového výtvoru firmy Team 17, proslavené Alien Breedy, Projektem X, Superfrogem a řadou dalších kvalitních her. Do této řady lze zařadit i Super Stardust, vesmírnou střílečku na pokračování. Pokud by někomu byla povědomá druhá část názvu, tak vězte, že Super Stardust je pokračováním hry Stardust, od které se v podstatě liší jen novou hudbou a 256 barevnou grafikou a 12-kanálovou hudbou (alespoň podle manuálu). Proto vy, kteří už jste Stardust hráli, můžete klidně tento článek přeskočit a podívat se maximálně na kódy, které vám dávají maximum zbraní a životů do jednotlivých kol. Pro ty ostatní, kteří ještě s podobnou hrou nepřišli do styku, jsou určeny následující řádky.

Hra se skládá ze čtyřech kol, přičemž každé kolo obsahuje šest základních misí, poté občas jednu bonus misi a pokaždé jeden průlet hyperprostorovým tunelem do dalšího kola, kde se celá tortura opakuje do konečného zničení nepřátel. Jednotlivé mise základní části slouží většinou pro nabrání nových zbraní zvýšení výkonu stávajících zbraní a zvýšení energie a životů, pokud se samozřejmě nesrazíte s meteoritem nebo nenarazíte na silného protivníka (pokud např. neznič íte vše do daného časového limitu, vyrojí se na vás kolem dvaceti malých potvůrek a pak se oprav-

Stardust

du nenudíte). Po vyčištění všech šesti misí se na vás přiletí podívat něco extrovního: střílející talíř, bestie s třemi rotujícími koulemi nebo na úplném konci: finální příšera, obrovská hlava tučňáka s profesorem uvnitř (profesor je ten pán s cylindrem)! Při průletech hypergalaktickým tunelem, který je mimochodem velmi pěkně graficky proveden, jde spíše o přežití, než o nějaké ty body. po získání nové zbraně (vypadne ze zasažené transportní lodi) ji můžete navolit stisknutím mezerníku a navolením kurzorovými klávesami, poté držte fire a zmáčkněte levý a pravý pohyb kursoru. Co se týče hratelnosti, musím si dost zanadávat, protože hra je obtížná až až, osobně jsem se po dni pařeni dostal jen do druhého kola, (přeci jen jsem spíše na ty strategie) poté jsem si už musel vypomoci výše uvedenými kódy. Co se týče grafického provedení, není zde co vytknout, ba naopak. Hra běží ve 256 barevném režimu a proto působí velice dobrým dojmem, navíc všechny objekty jsou pomocí metody trace (jejich obrazy jsou vytvořeny programem z matematických nebo prostorových modelů objektů pomocí tzv. sledování paprsku, např. v 3D Studiu nebo v Imagine). Průlet tunelem působí prostorovým dojmem, takže také jednička s hvězdičkou. Hudba a zvukové efekty jsou taktéž na slušné úrovni. Jediné, co bych hře vytknul, je obtížnost, která pravděpodobně odradí velkou část hráčů. Nechám na autorech, jestli je lepší napsat hru, se kterou se moří pár maniaků několik týdnů a zbytek nedohraje ani první kolo nebo hru, kterou každý obstojnější hráč projde během týdne. Na druhou stranu je třeba přiznat, že jediným motivem pro hraní celého typu her je pouze procházení do dalších kol, což pro mne samo o sobě moc velkou motivaci k hraní nepředstavuje. Asi nejsem typický představitel dnešní generace, odkojené Terminátorem a podobnými postavami, která se právě ve střílečkách, kopačkách a jim podobných hrách shlíží. Na závěr tedy doporučení. Pokud vás tento typ hry baví, rozhodně si ji opatřete, jistě při ní užijete hodně napětí a dobrodružství. Ostatním bych raději doporučil nějakou lehčí střílečku nebo hru úplně jiného stylu (Duna II je prostě Duna II).





SUPER STARDUST **76%**

+ 256 barev
+ perfektní animace objektů
+ slušná hudba
- obtížně hratelná
- od předchůdce se liší jen nepatrně

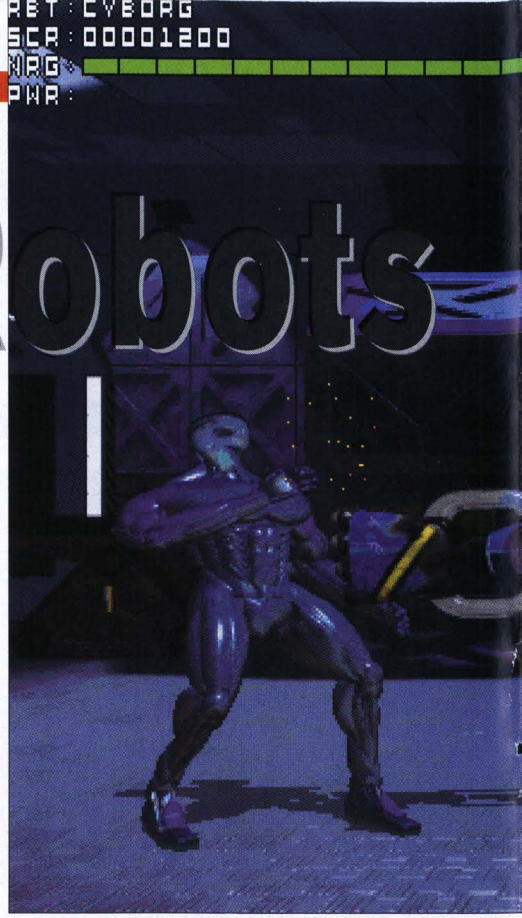
STŘÍLEČKA

Disposable Hero	77
Super Stardust	76
Project X	70
Stardust	69
Super Space Invaders	65

Testováno na: A 1230/40, 6 MB RAM, HDD. **Požadavky:** AGA Amiga. **Existuje na:** AGA Amiga, CD 32. **Výrobce, rok:** Team 17, 1994. **Zapůjčil:** Team 17 Software Ltd. **Testoval:** WotaN

CD32, AMIGA, PC, PC CD-ROM

Rise of the Robots



Tak jsme ani nemuseli tak moc dlouho čekat a už je to tady. Ptáte se co? No přece převrat mezi bojovkami, hra Rise of the Robots.

Když jsem na tuto hru psal minipreview, byl jsem z toho trochu na kaši, protože obrázky a jednotlivá fakta, to vše naznačovalo nějakou skvělou hru. Jak to dopadlo, to si nechám až na závěr. Nyní už bych ale mohl přejít rovnou k tomu hodnocení, protože většinu faktů jsem již uvedl v tom mi-

THE CYBORG - POZNÁVACÍ ZNAMENÍ: OVLÁDÁTE HO VY. SPECIALITY: MRŠTNÝ A INTELIGENTNÍ. SLABINY: NE PŘÍLIŠ ODOLNÝ, MÁLO OBRNĚNÝ. DÍKY VÁM MŮŽE BÝT ALE NEJLEPŠÍ.

nipreview, ale někteří z vás ho možná nečetli, a proto ta fakta zopakuji něco trochu poopravím a trochu toho ještě přidám.

Hra Povstání Robotů nás zavádí samozřejmě do budoucnosti. Svět se ocitá na vrcholu vědeckého pokroku, k mání jsou supertechnologie, o kterých se nám zatím ani nezdá. To vše samozřejmě není zadarmo, díky znečištěním a jiným negativním vlivům na ekosystém je lidstvo nuceno žít v uzavřených prostorách. Základní potřeby jako voda, jídlo a vzduch jsou vyráběny synteticky, lidstvu již není souzeno procházet se v lesích, naslouchat zpěvu ptáků a dýchat čerstvý vzduch. Na to ale již lidé dávno zapomněli, pro ně je přirozené žít v technicky dokonalých prostorách a užívat si života po

svém. Všechnu práci za ně totiž obstarávají roboti. Městský stát Metropolis 4 je domovem společnosti Elektrocorp, největšího výrobce robotů na světě. Vyrábí všechny možné typy robotů ve velkých množstvích, produkce probíhá v pořádku díky jedné věci. Tou je robot Superviser, nejdokonalejší stroj, robot nové generace. Vše tedy po měsíce fungovalo v pořádku do té doby, než jí (Superviser je „žena“) postihl jakýsi Ego-Virus. Od té doby přestává poslouchat jakékoliv rozkazy, začíná si uvědomovat sama sebe a přetváří ostatní roboty k obrazu svému. Proto byl do střediska Elektrocorpu poslán cyborg s úkolem najít a zničit Supervisera.

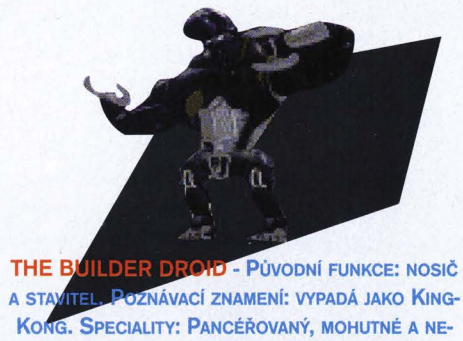
Není těžké uhodnout, že cyborga budete ovládat vy. To je docela originální prvek, protože taková příležitost se, myslím, jen tak nenaskytne. Ovšem o originalitě děje zde hovořit nemůžeme. Vzpoura robotů je námětem nejednoho filmu, vzpomeňme na Terminátora 2. Proč ale chodit tak daleko, když takovýto námět lze najít u nás doma. Takovýto příběh přeci pochází

THE CRUSHER DROID - PŮVODNÍ FUNKCE: OPRAVÁŘ. POZNÁVACÍ ZNAMENÍ: VYPADÁ JAKO HMYZ. SPECIALITY: KLEŠTĚ NA SVÝCH VELICE DLOUHÝCH KONČETINÁCH. SLABINY: PRÁVĚ TY DLOUHÉ KONČETINY. ASI NEJPROBLEMATIČTĚJŠÍ PROTIVNÍK.

z pera našeho velkého spisovatele a dramatika Karla Čapka, který ve svém dramatu R.U.R. poprvé slovo robot užil.

Ale zpět k hře. Nesporným plusem hry je její verze pro většinu počítačů, pokud ovšem máte dostatek paměti a místa na harddisku (okolo 30 MB) nebo CD-ROM. Intro není nic moc převratného, sice zde nechybí skvěle provedené animace, ale od CéDéčkové verze jsem čekal něco více. Na hudbu si nemůžu stěžovat, jejím autorem je Bryan May, kytarista z legendární skupiny Queen. Na nic jsem nečekal a pustil se do hry. Co vám budu vykládat, grafika je super. Aby taky nebyla, když celá hra je dělána ve 3-D Studiu, ale k tomu až za chvíli. Jako u každé správné bojové hry, nabízí se i zde na začátku několik klasických voleb. Můžete si zvolit obtížnost, hru pro dva, délku kola apod. Navíc si můžete zvolit počet kol či vypnutí animací, ty zpočátku nevypínejte, stojí za to. Ještě je tu jedna volba a tou je zapnutí či vypnutí stínů

postaviček, pokud tedy máte pomalejší počítač, tak si je vypněte, o tak moc nepřijdete. Pokud jste si již vybrali, můžete se do toho pustit. Vlastně ještě ne, protože u volby jednoho hráče následuje ještě jeden, a to šikovný, výběr. Tím je trénink s nějakým robotem, takže před samot-



THE BUILDER DROID - PŮVODNÍ FUNKCE: NOSIČ A STAVITEL. POZNÁVACÍ ZNAMENÍ: VYPADÁ JAKO KING-KONG. SPECIALITY: PANCÉŘOVANÝ, MOHUTNÉ A NEBEZPEČNÉ RUCE. SLABINY: POMALÝ A NEOHRABANÝ.

nou akcí si ještě můžete procvičit pár chvatů. Pak už ve hře opravdu již nic nebrání, pokud nepočítám příchod robota a informace o něm.

Tak a teď jsem už konečně ve hře. Povím vám, že když jsem to poprvé uviděl, byl jsem z toho dost vyplácanej, že jsem pomalu nevěděl, co dělat. Než jsem se vzpamatoval, robot ke mě přišel a svou ocelovou paží mi jednu natáhl. To mě probralo, taky jsem mu ji vrazil, pak jednu kopačku do hlavy, pár otoček, jeden kop s výskokem a měl jsem první kolo za sebou. Pak následoval další a další, každý se svou skvělou úvodní animací, tím pádem je stále se nač těšit. Trochu mě překvapilo, že po vymasení prvních prvních pěti robotů nenásledoval závěrečný šestý robot (Superviser), ale místo toho se konala druhá runda. To byl samozřejmě detail, a protože jsem již na finálního robota byl patřičně navnaděn, zlikvidoval jsem těch pět robotů během chvilky i po druhé. Pak přišel, vlastně přišla, Superviser. Za chvíli mě vyvedla míry svým terminátorským morphingem a než jsem se nadál, použila na mě svůj speciální chvat, druhou jsem vzal o zem a první kolo jsem měl za sebou. Přitvrdil jsem a samozřejmě z dalších dvou kol jsem jako vítěz odešel já. Čekal jsem nějaké pompézní outro, ale bohužel pouhý obrázek cyborga mě trochu zklamal.

Každopádně vám teď mohu vylíčit zážitky ze hry.

Tak tedy, všechny pohyby postaviček, resp. robotů, jsou úplně plynulé, z tohoto hlediska v pořádku. Chvatů je k dispozici také dost, což je taky v pohodě. Vzhledem k odlišné stavbě těla jednotlivých robotů je to ale i logické. Každý robot má navíc i nějaký ten speciální chvat, jehož vyvolání není příliš náročnou operací, jako to občas bývá. Každý chvat, speciální nevyjímaje, odpovídá možnostem toho kterého robota.

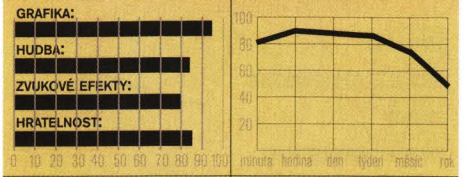
THE SENTRY DROID - Poznávací znamení: celej červenej. Nový typ bojového robota. Také je rychlý, hlavně díky své specialitě. Specialita: na zádech má tryskový motůrek. Slabiny: trochu neohrabaný, ale má motorek.

Hromotlucký stavěcí robot proto nepředvádí trojitá salta, ale naopak využívá svou konstituci k spíše sumististickým chvatům. Navíc si u chvatů můžete zvolit jejich sílu, pokud vám ovšem nepřítel nechá dostatek času. Málem bych zapomněl na inteligenci robotů. V závislosti na inteligenci (a obtížnosti) je robot schopen okoukat vaši taktiku a pak ji sám využít či li všechno, co uděláte, může být použito proti vám. Takže vidíte, že ani hratelnosti by se nedalo nic vytknout. Důležitým faktorem bojové hry je její obtížnost, tak se o ní teď zmíním. Když zvolíte tu první, je to úplná zívačka, každý robot je jaksi alergický na určitý chvat, a proto když třeba stále boxujete, robot se nečape, není to sice nic pěkného na pohled, ale jak se říká, účel světí prostředky. Druhá obtížnost je skoro stejná jako ta první, třetí je o něco složitější než ta druhá. Stále je to ale snadné. Slovo „těžké“ můžeme použít až u nejtěžší obtížnosti. Na rozdíl od těch minulých jsou zde fungující kryty, takže když budete boxovat do robota, který se kryje, třeba dvě minuty, výsledkem nebude zničení robota, ale vaší ruky. Tím je alespoň tato obtížnost k něčemu, i když zas tak moc obtížná není, stačí se naučit krýt a zvládat speciální chvaty a je to. Ale s obtížností jsou vždycky problémy, jednou to je moc jednoduché, podruhé zas moc složité, trefit to akorát není žádná sranda.

THE LOADER DROID - Původní funkce: většinou nakladač, jinak cokoliv jiného. Specialita: Silné ruce a tělo. Slabiny: neumí se bránit, je pomalý, amatér. Nejhorší ze všech, dobrý pro rozcvičku.

To máme probraný příběh, zpracování, hratelnost a obtížnost, zbývají tedy technické parametry, nedostatky a závěr. Začnu u hudby. Bude to stručné, protože jsem se o ni již zmiňoval v úvodu a nikde jinde ji už neuslyšíte, ale jak už jsem řekl, je dobrá. Na zvuky si také téměř nelze stěžovat, protože různé údery a kopy jsou zpracovány vcelku dobře, ale mohlo by jich být více. Třeba při pohybu robotů nebo když se po dopadu nějaké velkého robota celá obrazovka zatřese, nějaký ten ten zvuk by nezaškodil, ale nemůžeme chtít všechno, že? Na konec jsem si podle hesla nejlepší na konec nechal grafiku. Už jsem uvedl, že je super, ale to je málo. Obrázky po zlikvidování robota nebo jen pozadí - to fakt stojí za to vidět. Postavičky jsou také dokonalé a jejich animace to je kapitola sama pro sebe. Už „obyčejný“ cyborg se pohybuje skvěle a co teprve ostatní roboti. Třeba již zmiňovaný stavěcí robot, vzhledem k své hmotnosti při pohybu se opírající o jednu ruku, na papíře to tak asi nevyzní, to byste museli vidět. Grafika je prostě na jedničku s hvězdičkou.

RISE OF THE ROBOTS 79%



+ super grafika a animace
+ alespoň nějaký děj
+ ještě jednou grafika
- málo protivníků
- outro

B O J O V Á	
Rise of the Robots	79
Ultimate Body Blows	78
Elfmani	75
Street Fighter II	71
Mortal Kombat	65

Testováno na: CD32. **Existuje na:** CD32, Amiga 500, 600, 1500, 2000, 3000, Amiga 1200, 4000, PC, PC CD-ROM.
Výrobce, rok: Time Warner Interactive + Mirage, 1994.
Zapůjčil: JRC. **Testoval:** Lewis

Nyní přejdu k těm chybám. Rád bych uvedl, že žádné nejsou, ale tak tomu bohužel není. Věci jako málo hudby či zvuků se dají pominout, ale jsou i jiné. Daleko víc mi totiž vadí něco jiného, tím je počet robotů. Přeci jen šest robotů není nějak moc, po pár hrách to asi omrzí. No a nepotěšil mě ani fakt, že při volbě dvou hráčů se koná zápas cyborg proti nějakému robotovi (mimo Supervisera), nevím proč by nešlo uskutečnit utkání nakládací vs. opravárenský robot. No to by bylo k chybám asi všechno, vidíte, že se jedná spíše o menší, ale tím spíše by tam být nemusely. No a nyní vynesu verdikt. Přes svých několik chyb je Rise of the Robots převratem mezi bojovými hrami. Ačkoliv se jiné hry takové typu můžou zdát zábavnější, technické provedení této hry je opravdu revoluční. Nebojím se to přirovnat k Doomovi mezi hrami akčními. Rise of the Robots je nejen jednou z nejlepších her pro CD32, ale pravděpodobně nejlepší bojovou hrou vůbec. I přes popularitu všech Street Fighterů, Body Blowsů a dalších her se podle mého podaří této hře prorazit a odsunout ostatní hry do pozadí. Zkrátka i když jsem čekal trochu víc, zklamán nejsem. Doufám, že se podaří některé chyby odstranit, potom by se hra Rise of the Robots II stala špičkou mezi všemi hrami. Autoři ROTR odvedli dobrou práci, snad neusnou na vavřínech, uvidíme, co si pro vás připraví příště. Nyní už můžete v klidu zasednout k počítačům, uchopit joysticky a pak jen stačí najít a zničit Supervisera, jak prosté.

THE MILITARY DROID - Krycí jméno: Exterminátor. Klasický typ bojového robota. Specialita: velice mrštný a inteligentní. Slabiny: není moc pancéřovaný. Bacha na jeho nehtíky.

THE SUPERVISER - Jedná se o T-1000 v ženském provedení. Umí se proměnit v louži (zákeřná finta), pak ji netrefíte, nebo se promění v „kobylku“, čímž se roztáhne přes celou obrazovku a jste nahraný. Navíc je pekelně rychlá. Slabé stránky: nemá.

LEWIS

C64

Empius

aneb kdo z koho!

Jakpak by asi dopadly dějiny, kdyby si velcí stratégové minulosti mohli vyzkoušet svoje plány a taktiky na počítači? Byla by docela hlína, kdyby například Napoleon Bonaparte roku 1812 v bitvě na Berezině rozválcoval ruskou armádu a pak ovládl celou střední a východní Evropu. Ale to by potom možná neexistovala i naše malinká zemička uprostřed Evropy a s ní by tu nebyl i Excalibur - fuj, to je ale děsná představa! Ještě štěstí, že Napoleon žádný počítač neměl. Ale zpět k naší recenzi.

V roce 1991 přichází skupina pod záhadnou zkratkou MDG (že by Master Designs Group?) na trh s hrou Empius a ti bystřejší z vás už jistě uhodli, že jde o vojenskou strategii, která se odehrává bůhví kdy a kde.

Váš cíl je jasný - zničit všechny nepřátelské jednotky a tím se stát Lordem Empiusu. Je ale docela zajímavé, že můžete hrát proti 1 až 3 různým armádám (to znamená, že hra je určena pro 2 až 4 hráče). Po výběru jedné z pěti nabízených map, kde se budou vaše strategické myšlenky transformovat do reálné podoby, se dostanete k vlastnímu hraní. Na obrazovce uvidíte vaše jednotky ve formě, kdy jsou schopné doplňovat vojáky, zbraně a zásoby - jednotka je zobrazena pomocí čtverce 2x2, ve kterém jsou 3 čísla a znaménko + nebo -. Čísla nám označují počet již zmiňovaných vojáků, zbraní a zásob přičemž nejvyšší hodnota, které může jednotlivé číslo dosáhnout je 9. Znaménko + (popřípadě -) signalizuje, jestli se jednotka pohybuje normální rychlostí anebo jestli je její pohyb zpomalen (například v kopcích nebo lesích). Jednotlivé položky v jednotce (počet vojáků atd.) doplňujeme dvojím způsobem. Buďto v menu, do kterého se dostaneme tak, že najedete na vybranou jednotku, podržíte fire a vyberete položku, nebo pomocí kláves A,D,S + fire. Po ukončení této činnosti nadejde fáze přesunu vašich jednotek. Pomocí klávesy space přeměníte „číselné" jednotky do podob jakýchsi ruských předpotopních kaťuší, které jsou schopné pohybu. Pak už pouze určíte která jednotka se má pohybovat a kam a je to - samo, že se můžete přesunovat s více jednotkami najednou. Jestliže máte všechno určené, pak v menu navolte povel GO a přenechte hru vašim protihráčům. Až se dostane zase na vás, máte šanci si udělat novou jednotku tím, že na pole, kde se vaše jednotky už vyskytovaly, umístíte hledáček a stisknete fire. To vám může způsobit, že i tak lehkou mapu jako je MICRO můžete hrát celé hodiny. Mimochodem - kdybyste nevěděli, jak se bojuje: suše zadáte vaší jednotce jako destination jednotku vašeho nepřítele a odešlete.

OVLÁDÁNÍ

A na závěr ještě několik gamekeys: N - skočí na vaší další jednotku; M - vypíná a zapíná muziku; S - uložení hry; Q - konec.

WILY

EMPIUS 81%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

minuta hodina den týden měsíc rok

+ super hudba
+ je pro více hráčů
- málo map

STRATEGIE	
Defender of the Crown	93
Scenario	86
Empius	81
North & South	80
Sever proti Jihu	6

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: MDG, 1991. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club.
Testoval: Wily

C64

PUSH IT

Skládaná skládačka

Nedávno se mi k rukám dostala zase jedna logická hra od firmy TECHNO TRIBAL DESIGNS. Tato hra je na principu shodná s hrami jako SPLIT Personalities nebo E.T. Jde o to, co nejrychleji poskládat obrázek, ale nepředbíhejme!

Po spuštění se po chvíli objeví menu. Zde si můžete prohlédnout výsledky hráčů v týmech a nebo při souboji s počítačem. Dál si můžete zvolit počet hráčů, počet joysticků, ovládání normální nebo reverzní, můžete vypnout hudbu (ne zrovna moc povedenou) a odstartovat vlastní hru.

Po chvíli se objeví horní obrazovka, rozdělená na dvě herní části (dva hráči) a na část ukazatelů (čas, level, ...). Po prohlédnutí a zapamatování obrázku zmáčkněte fire a obrázek se zpřeházi. Po zpřeházení začne ubíhat čas a vy můžete začít skládat obrázek. Po složení se vypíše váš čas a jdete do dalšího levelu, v opačném případě se objeví notoricky známý nápis Game Over a vy se ještě musíte zapsat do tabulky vítězů.

V grafice a programu se mají jiní programátoři logických her ještě co učit, neboť hra obsahuje menu pomocí ikon, plynulý pohyb částí skládačky a velmi dobře propracovanou grafiku. Ale zato hudba v menu připomíná spíše vrzání, nebo dvě hudby omylem spletené dohromady, ve hře je to o trochu lepší, ale také žádný zázrak. Za výhodu považuji velmi obsáhlé menu pro ovládání.

Co dodat? Hra je velmi zajímavá, ale velmi těžká a časově náročná, ale to už zjistíte sami, tak už hrajte a nezdržujte se čtením.

FLASH

PUSH IT 70%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

minuta hodina den týden měsíc rok

+ fast loader
+ obsáhlé menu
- po chvíli nudné
- příšerná hudba
- příliš těžké

HŘÍČKA	
Orb	85
Battlechess	80
Amöba	74
PUSH IT	70
Black & White	68

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64, disk. **Existuje na:** C64.
Výrobce, rok: Techno Tribal Designs, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Flash

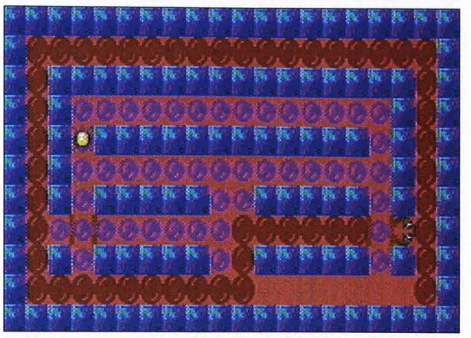
C64

Supernibbly

Mýlil by se každý, kdo by si myslel, že jde jen o obyčejnou a mnohokrát již zpracovanou hru s housenkou.

Ve skutečnosti se však jedná o velmi pozoruhodnou a doufám, že i originální hru (Housenka part 2030 -ed.), kterou pod hlavičkou Cosmos Design vytvořil Hannes Sommer. Hraní vyžaduje nejen rychlost (ta je důležitá až na druhém místě), ale hlavně správnou hráčskou taktiku. O co tedy jde; stáváte se velmi žravou housenkou, putující od osady k osadě a požírající listy rozprostřené po celém hracím poli. Během konzumace však housenka (patrně proto, že společně se stravou se jí do těla dostávají cizorodé látky způsobující nezadržitelné buněčné bujení) přirůstá a v několika málo okamžicích zaplní téměř celé hrací pole. Účelem hry je tedy pozřít všechny listy, nebo nějakou tu jahůdku znamenající bonus, a tím postoupit do další části. Překazit vaše snažení vám může „jen" neúprosně běžící čas, zákeřně nastrčená lebka značící jed, nebo skutečnost, že hlavou housenky narazíte do jejího vlastního těla. Ve hře se ještě občas vyskytují lahvičky se záhadnou tekutinou způsobující podstatné zkrácení housenky nebo blesky po jejichž požití se dostanete do dalšího kola, aniž byste museli dokončit to pravě rozehrané. Pro dokončení některých částí je třeba využít takzvané POOKS, což jsou hlavy, s kterými lze vysbírat lístečky před sebou, z níž by housenka narostla. Jejich použití je však omezeno. Celé housenčino putování je rozděleno na 14 osad po třech nebo čtyřech hracích polích. Závěrečné části jsou však, pro krátký časový limit, jen pro opravdové hráčské experty. Hra má pěknou grafiku a poměrně obstojný zvuk, velice dobře se ovládá, směr housenky určuje vychýlení joysticku, takže v klidové pozici housenka nikam neodjíždí, ale čeká na místě. Větší rozsáhlost hry je umožněna tím, že je na disketě rozdělena do několika souborů a průběžně se vlastním disketovým turbem dohrává. Pokud hru dohrajete až do úplného závěru, nečekejte velké gratulace, ale zahrajte si ji raději ještě jednou a zkuste překonat některé score popsané ve scrollujícím textu na začátku hry. Doufám, že vás, stejně tak jako mě, hra zaujme.

VISÁČ



SUPERNIBBLY 84%

\+ Opět pěkně udělané
\- Opět stará idea

HŘÍČKA	
Quadrant	90
Supernibbly	84
Orb	83
NOVA II	76
Black and White	60

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** Cosmos design, 1994. **Zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Visáč.

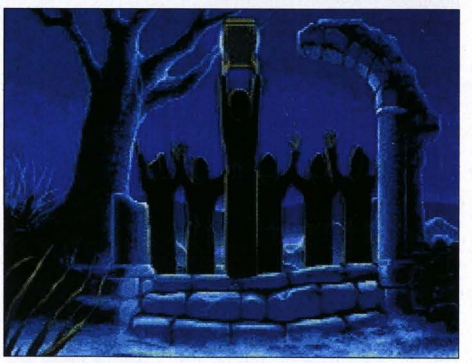
ATARI ST, AMIGA, PC

Black Sect

Zlikvidujte černou sektu!

Intro: Jakýsi kaplan pustil do kláštera nějakého zahaleného muže v kápy a ten zakuklenec mu na oplátku (né oprátku) věnoval kudlu... již jsem se nemohl dočkat na ten zázrak. Ale ouhá. Místo perfektního dungeonu se objevila adventura. To bylo zklamání a znechuceně jsem začal pařit a ono mě to chytlo a vzápětí jsem začal nelidsky hrát (nejsem člověk, což není z mé hlavy). Následovala nutná výměna tlačítek u myši, to asi taky znáte.

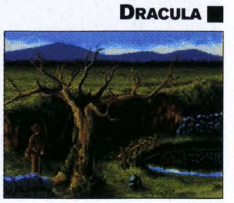
Tak nějak se dají popsat mé první dojmy z hry BLACK SECT, jejíž cíl je velmi jednoduchý a to zlikvidovat tajnou (v našem případě černou) sektu a sebrat ji nějakej book. Většina z vás již asi viděla postarší hru od stejnojmenné firmy Maupity Island. To byste nevěřili, kolik lidí kvůli ní spáchalo sebevraždu a kolik se zabilo (jako by to nebylo jedno). A to vše kvůli po všech stránkách skvělému zpracování a bezvadné atmosféře. Zpracování u sekty zůstalo stejné - super. Stručně řečeno podle mého jistě správného (doufám) názoru se jedná o nejlepší adventuru tohoto typu na ST a možná i na Amigu.



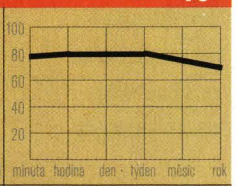
Jednotlivé „herní obrazovky" jsou velmi pěkně zpracované. Překvapily mne možnosti lupy. Tu když použijete, tak vidíte jistý záběr znova, ale ve větších čtvercích, takže mi nedošlo k čemu lupa (ve hře) je (kdyby snad na to někdo přišel, ať volá na tel. 0609 44 22 33 - děkuji). Také každá (skoro) herní obrazovka má drobné animace např. hřbitov (místo pro schůzky s děvčaty jako dělané) - havran klove oko lebzy (lebza™ all rights reserved by Dracula - jistota je jistota viz Excalibur).

Hudbu slyšíte pouze v intru, jinak only zvuky. Ale obojí (věřte mi) (to se nedá - pozn. AZIREK - bývalý automobilový závodník) je super. Toto vše bych snesl, ale co mě opravdu vzalo, je hratelnost, která je opravdu vynikající. Jediné, co by se dalo vytknout, je neustálé nahrávání z disket, ale jinak, jak už jsem řekl, gamesa je to velmi dobrá, takže Vás bude bavit a asi ji budete hrát. Toť vše.

DRACULA



BLACK SECT 79%



\+ dobrá hudba
\+ slušná zábava
\- nahrávaní
\- pomalé

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	87
Black Sect	79
Maupity Island	75
Monkey Island	70
Privat Detektiv	69

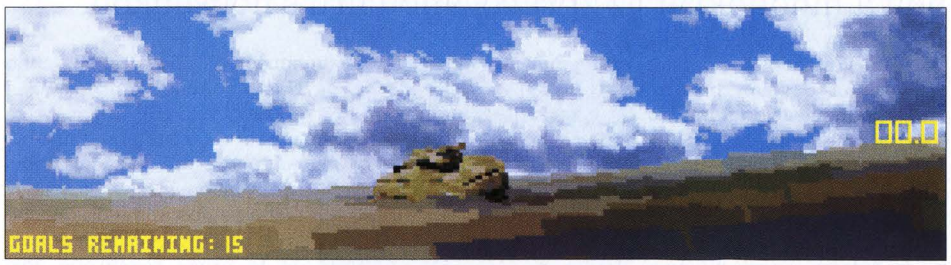
Testováno na: Atari 520 STFM, 3 MB RAM, HD 30. **Požadavky:** Atari ST, 1 MB RAM. **Existuje na:** ST, Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Lankhor, 1994. **Testoval:** Dracula

PC

Armored Fist

Vojenští stratégové kdysi spočítali, že životnost tanku v tankové bitvě se pohybuje okolo čtyř minut.

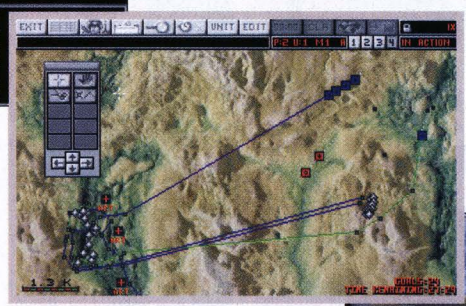
Z toho lze pouhou dedukcí odvodit, že pravděpodobnost přežití osádky tanku, která se shodou okolností ocitne v tankové bitvě, se limitně blíží k nule. Pokud budeme v úvahách dále pokračovat,tak zjistíme, že větší naději na přežití má osádka tanku, která sedí v podzemním kině a sleduje přírodopisný dokument Lišejníkové formace. Další stupeň úvah nás dovede k faktu, že největší šanci na přežití má osádka tanku, která sedí u svého počítače a hraje hru Armored Fist. Samozřejmě toto zjištění neplatí u tankových osádek, které hrají simulátor tankové bitvy v tanku, jež se nachází uprostřed tankové bitvy.



Armored Fist je nejnovější vojenský simulátor firmy Nova Logic, která se pokusila o nový pohled na tankový simulátor a zpracovala ho ve stejném duchu jako svůj nedávný hit Comanche, tj. se svým obrněným kolosem se pohybujete po fraktálové vygenerované krajině, ve které můžete potkat výborně zpracovaná nepřátelská vozidla. Všechno má ale jeden háček. Vrtulník se přece jen většinu času pohybuje nad zemí, takže poměrně hrubý rastr krajiny splývá a vytváří tak přesvědčivou iluzi letu nad horami. Naproti tomu tank se většinu svého času (asi čtyři minuty) pohybuje po zemi (tento rozdíl spočívá v odlišné konstrukci vrtulníku a tanku). Tudíž velmi hrubý rastr krajiny bije přímo do periskopu tanku a o nějaké realistické iluzi jízdy v tanku nemůže být ani řeči. Celý výsledek vypadá jako chaotická změť zelených polygonů, mezi kterými se sem tam mihne poměrně dobře zpracovaný tank.

Ze hry Comanche také vychází náplň jednotlivých misí. Stačí „pouze“ zničit několik nepřátelských cílů v časovém limitu (i když jsem nepochopil, proč je na jednu akci vyhrazeno až dvacet minut). Oproti Comanchovi programátoři pospojovali mise do několika bitev, které se odehrávají v Ukrajině, Sýrii, Saudské Arábii, v Indii a na Kypru. Přestože tento krok přispěl k určitému oživení, zůstává náplň misí k uzoufání stejně nudná.

Ti, kterým nestačí počet misí, si můžou každou misi upravit podle vlastních potřeb v přiloženém editoru, který je dost jednoduchý a jdou v něm pouze editovat objekty na mapě (tanky, stromy bunkry, kaktusy atd) a měnit prostředí, ve kterém se bitva odehrává (poušť, pahorkatina, vysoké hory atd.).



Pro plnění bojových úkolů je připravena poměrně bohatá paleta bojových strojů, která přechází od tanku M1A2 Abramse, M3 Bradley, BMP 2 a končí u nejlepšího ruského tanku T80. Výzbroj bojových strojů je autentická, takže k ničení nepřátel můžeme používat nejenom klasické třištivé granáty a dávky z kulometu, ale i kupříkladu samonaváděné rakety. Na cíle, které nejdou zničit ani touto palebnou silou, je možné upozornit buď artilerii nebo letectvo. Tyto dvě esa již dokážou zvrátit nepoměr, který vzniká při útoku na mnohem silnějšího nepřítele. Přesto ani s tak velkou výzbrojí není triviální splnit většinu misí.

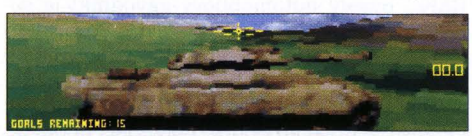
Protože všechny boje jdou na doraz vašich taktických a technických schopností, nejprve musíte dokonale zvládnout ovládání vašich strojů. Přestože ovládání je dost obsáhlé a je třeba si zapamatovat spoustu ovládacích prvků, tak není obtížné jej zvládnout a dalo by se říci, že je příjemné a propracované.

Ve většině bojových úkolů ovládáte více skupin vašich strojů. V každé z nich lze detailně ovládat pouze jeden stroj a ostatní tanky ve skupině řídí počítač. Protože můžete najednou ovládat pouze jednu skupinu, můžete ostatní svěřit do ruky počítači. Tomu pouze určíte na mapě trasu, po které se má skupina pohybovat. Tanky pak již tuto dráhu dodržují, a ničí všechny nepřátelé v okolí. Protože všechno probíhá v reálném čase, který nejde zpomalit, tak větší tanková bitva prověří opravdu všechny vaše schopnosti.

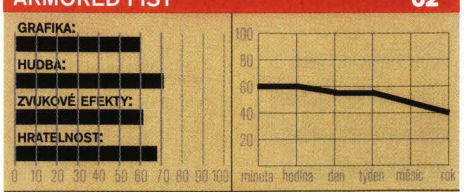
O hudbě a zvucích lze pouze říci, že jsou průměrné (ostatně jako celá hra). Hudba sice provází všechny vaše akce, ale zvuky se z reprobeden ozývají jen sporadicky.

Přes všechny snahy firmy Nova Logic zůstává Armored Fist pouze průměrnou hrou, která upoutá pouze svojí vysokou obtížností a netradičním zpracováním. Pokud vás ale hra jednou chytne (stává se jen zatvrzelým milovníkům tohoto typu her), nepustí vás, dokud se neprobojujete všemi bitvami ke konečnému vítězství.

GENAGEN



ARMORED FIST 62%



SIMULÁTOR	
TFX	75
Comanche	71
Pacifik Strike	68
Armored Fist	**62**
Tank Platoon	60

Testováno na: 486DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386SX/16, VGA, 4 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC & compatible. **Výrobce, rok:** Nova Logic, 1994. **Testoval:** Genagen

NABÍDKA HER

PLATNÁ OD 1. 2. 1995

CENY SE SLEVOU (KUPÓN)

JRC®

PC CD ROM

ACES OF THE DEEP	1600
ACES ON THE PACIFIC	1800
ACES OVER EUROPE	1800
ARMOURED FIST	1500
BLOODNET	1500
BLOW AWAY	1900
CD PACK VOL.1- 10 CD disků	1400
CD PACK VOL.2- 10 CD disků	1400
COLONIZATION	1500
CREATURE SHOCK	1900
CYBERWAR	1800
DEAT GATE	1500
DOOM II	2000
DAWN PATROL	1600
DR.RADIAKI	1900
DRAGON LORE	1500
EART SIEGE	1600
ECSTATICA	1900
ELITE II FRONTIER	1350
FALCON GOLD	1800
FIFA SOCCER	1500
FIGHT WING	1600
HELL	1500
HELLCAB	1850
INCA II	1500
INCREDIBLE MACHINES	1850
INDIANA JONES	1550
INFERNO	1800
JOURNEY MAN TURBO	1700
KINGS QUEST VII	1800
LABYRINTH OF TIME	1850
LEGEND OF KYRANDIA 3	1450
LITTLE BIG ADVENTURE	1900
LUNICUS	1900
MAESTROM	1200
MAGIC CARPET	1850
MEGARACE	1350
MILLENNIUM AUCTION	1850
NASCAR RACING	1600
NHL HOCKEY 95	1550
NOCTROPOLIS	1900
NOVA STORM	1900
OUT POST	1800
QUARANTINE	1350
RED BARON	1800
RETRIBUTION	1300
RETURN TO RINGWORLD	1700
REUNION	1500
RISE OF THE ROBOTS	2000
STAR CRUSADER	1450
STAR TRAIL	1900
TFX	1700
THEME PARK	1700
TRANSPORT TYCOON	1500
U.S. NAVY FIGHTERS	1900
UNDER KILLING MOON	2000
VOYEUR	1600
WARCRAFT	1600
WING COMMANDER ARMADA	1500
WING COMMANDER III	2150
X-COM - UFO	1550
X-WING COLLECTION	1900
ZEPHYR	1900
ZEPPELIN	1500

AMIGA CD32

7 GATES OF JAMBALA	950
ALFRAD CHICKEN	950
ALIEN BREED/QWAK	900
ARCADE POOL	950
BANSHEE	950
BEAVERS	1050
BENEATH A STEEL SKY	1050
BIG SIX	600
BRIAN THE LION	800
BRUTAL FOOTBALL	1050
BUBBA'N'STICK	1050
BUMP'N'BURN	1100
CANNON FODER	1050
CASTLES 2	1050
D/GENERATION	950
DANGEROUS STREETS	1050
DEEP CORE	750
DENNIS	950
DISPOSABLE HERO	750
DONK	1100
ELITE II-FRONTIER	1050
EMERAD MINES	800
FIRE FORCE	750
FLY HARDER	600
FURY OF THE FURRIE	1050
GUARDIAN	1100
GUNSHIP 2000	1050
HEIMDALL II	950
HUMANS	1050
CHAMBERS OF SHAOLIN	950
CHAOS ENGINE	1050
CHUCK ROCK 1	600
CHUCK ROCK 2	1050
IMPOSSIBLE MISSION	1200
INTER. KARATE	750
JAMES POND 2/ROBOCD	1050
JAMES POND 3	1250
JOHN BARNES	750
KID CHAOS	950
LABYRINTH OF TIME	1000
LEGACY OF SORASIL	1050
LEMMINGS	1050
LIBERATION	1250
LITIL DIVIL	1100
LOST VIKINGS	1600
LOTUS TRILOGY	1050
MEAN ARENAS	750
MICROCOSM	1950
MORPH	1050
MYTH	500
NICK FALDO	1250
NIG.MANSELLS WORLD	750
NORTH POLAR	600
OVERKILL/LUNAR-C	1050
PGA EUROPEAN TOUR	900
PIRATES GOLD	1050
PREMIER	650
PROJECT X/F 17 CHAL	900
PSYCHO KILLER	1050
RISE OF THE ROBOTS	1300
RYDER CUP	1050
SEEK AND DESTROY	950
SENSIBLE SOCCER	950
SIMON THE SORCERER	1350
SLEEPWALKER	1050
STRIKER	1050
SUMMER OLYPIX	850
SUPER METHANE BROS	500
SUPER PUTTY	750
SUPERFROG	600
TOP GEAR	1100
TOTAL CARNAGE	1150
TOWN WITH NO NAME	1050
TRIVIAL PURSUIT	1050
TROLLS	1050
UFO	1050
ULTIMATE BODY BLOWS	1050
UNIVERS	950
VITAL LIGHT	1100
WEMBLEY INT.SOCCER	1100
WHALES VOYAGE	1050
WILD CUP SOCCER	1100
ZOOL	1050
ZOOL II	1050

Diskety PC

České hry

7 DNÍ A 7 NOCÍ	295
MAYLIN	230
Tajemství ostrova	260
Zahraniční	
1942 PACIFIC AIR WAR	1500
ACES OF THE DEEP	1600
ACES ON THE PACIFIC	1800
ACES OVER EUROPA	1800
ALIEN LEGACY	1450
ARENA	1350
ARMORED FIST	1500
BATTLE BUGS	1450
BATTLE ISLE II	1700
COLONIZATION	1500
DAWN PATROL	1600
DOOM II	1900
EARTH SIEGE	1600
F-14 FLEET DEFENDER	1500
F-14 SCENARIO	700
FIFA SOCCER	1250
INDY CAR RACING	1050
IRON CROSS	1500
NASCAR	1500
OUTPOST	1550
OVERLORD	1450
QUARANTINE	1200
RALLY	1300
RETRIBUTION	1500
ROBINSONS REQUIEM	950
SPACE FEDERATION	1350
SYSTEM SHOCK	1450

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

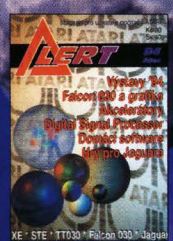
K DOSTÁNÍ V PRODEJNÁCH

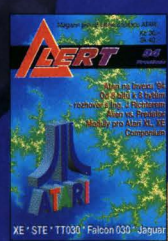
JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Nový časopis pro uživatele počítačů

ATARI ALERT

XL/XE, ST, TT, FALCON, JAGUAR





JRC®

KAŽDÉ 2 MĚSÍCE NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE. OBJEDNÁVEJTE NA ADRESE:

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNÉ KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
CZECH REPUBLIC

CENA HRY NAD 1000 Kč . . . . . SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč . . . . . SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč . . . . . SLEVA 25 Kč

GAMES WORLD

TENTO KUPÓN VYSTŘIHNĚTE A ODEVZDEJTE V PRODEJNĚ PŘI NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRMĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNÁVKOU NA ZASLÁNÍ ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY SE NESČÍTAJÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ, ČTĚTE NA STRANĚ 4

VOCHOZKA TRADING

Bomba roku 94!
7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítač PC! Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte“ se na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC). Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice.

***PC verze - 277,- Kč** (320 vč. poštovného a balného) (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník). Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).*

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírku až k Vám domů.

Ještě nemáte tuto hru z pirátského prostředí na počítače PC? Stačí nám zavolat nebo napsat a my ji obratem pošleme k Vám na dobírku až domů!

Tajemství Oslího ostrova

Minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA karta. Cena pouhých 240,- Kč (275 vč. poštovného a balného)

Čechy:
VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

Slovensko:
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

Přes
100 000
potencionálních
zákazníků
čte
každých
14 dní
EXCALIBUR.
Inzertní oddělení:
TEL.: 02/667 123 15
FAX: 02/667 123 16

AMIGA info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19.990,-
386 DX 40	27.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
486 DX4-100	Supercena!!!
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:
- ✔ Rychlý 250 MB pevný disk
- ✔ Grafickou kartu VESA 1 MB
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ 4 MB RAM
- ✔ Provedení minitower
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy
Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8.628,-
15"	12.990,-
Filtr - sklo, vynikající parametry	490,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-

Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky

210 MB	6.999,-
420 MB	8.999,-

Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky

210 MB	7.659,-
420 MB	9.999,-
540 MB	11.985,-
700 MB	15.890,-
montáž HD Amiga / PC	tel.

CD ROM

SONY 33A	5.490,-
MITSUMI triple speed	6.690,-

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.)
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis á 199,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.790,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič IDE pro A500 interní	3.490,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	590,-
Monitor PHILIPS	9.850,-
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu)	1.990,-
Účetnictví pro Amigu (v. pro 1 MB RAM)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hry shareware

- Velký výběr her pro PC a Amigu

Servis PC

- Operativní servis u zákazníka

Antivirová první pomoc

- Operativní servis u zákazníka
- Záchrana dat
- Pravidelné antivirové kontroly

Modernizace PC

- Výrazné zvýšení výkonu
- Možnost vykoupení starších komponentů

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

rozsáhlá nabídka pro dealery

Vážení přátelé, dobrý večer.

Část redakce Excaliburu (tj. Genagen a Muddok) (sekce „chudých duchem" -JKL) se rozhodla, že na svých stranách nebude trpět rubriku Hit měsíce. Na místo toho se budete na první a poslední zvrácené straně setkávat s rubrikou Sayrayt.

Tento výplod chorých, respektive geniálních, prostě našich mozků, vás bude nepravidelně seznamovat s největšími propadáky herního průmyslu. Možná vám připadá poněkud podivínské dávat do čtrnáctideníku rubriku s názvem Sayrayt (Trešken), ale vy také nejste úplně normální.

Dnešními výherci se stávají hry Dark Sun II a Panzer General. Vítězům blahopřejeme a vy ostatní nebuďte smutní, neb to můžete zkusit příští měsíc v dalším čísle. Firmě SSI přidělujeme dva body (potlesk).

PC

Panzer General

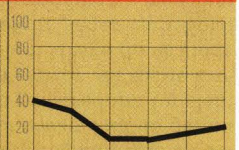
Je to tak trochu zarážející, setkat se na této stránce s výtvory programátorů od SSI. Jedním z nich je hra Panzer General (dále jen PG). Poněkud zvláštním na této hře zdá se být, že se nejedná o fantasy. Ono se vlastně jedná o strategii z 2. světové války. Tímto počinem si tvůrci STRONGHOLDa určitě příliš na popularitě nepřidají. A nyní již k samotné hře.

Jak jsem již naznačil, PG je strategií na motivy bojů celé 2. války. Od úderu na Polsko 1. září 1939 až po obléhání Berlína roku 1945. Bohužel, průběh je rozdělen na jednotlivé scénáře s předem danými jednotkami (tudíž, i když někdo zvítězí v bitvě u Stalingradu a v Kurském oblouku, stejně bude nakonec rudoarmějci poražen) a prostorově omezenými mapami. Největším a také zdaleka jediným kladem hry je šíře scénářů. Setkáme se zde se spojenci na Krétě, Sicilii, zabojujeme si se skopčáky u El Alameinu. Zastoupeny jsou zde i operace, které vidím ve strategii poprvé, např. bitva o Kiev, bitva v Ardenách, Norsko, boj s Titovci na sklonku války, německý protiútok u Budapešti atd. Boj v PG se odehrává na klasickém šestiúhelníkovitém poli. I jinak je vše standardní. Chabě vyznívá pokus zvýšit efektně hratelnost nepovedenými animovanými sekvencemi. Tím mám na mysli zhruba toto - v kulatých okénkách velikosti mexického dolaru se objeví špatně nakreslené jednotky, které v několika vteřinách provedou střelbu, výbuch a plameny. Rozhodně se to nedá srovnat třeba s BATTLE ISLE II, jehož futuristické souboje byly doprovázeny perfektním ozvučením. Nerad bych tím naznačoval, že u PG tomu tak není, ale je to pravda. Tento, již druhý (první je Wargame construction set II:Tanks!; Ex 37), pokus SSI o strategii je varováním typu - ševče, drž se svého kopyta. Celkově řečeno, nemohlo to být horší. Originalita je prakticky nulová. Zábavy si člověk příliš neužije a vůbec, Guderian by se v hrobě obracel.

MUDDOK ■

PANZER GENERAL 28%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

\+ množství scénářů
\- neoriginální
\- špatné graficky i zvukově
\- nezábavné

STRATEGIE	
Battle Isle II	85
Arnhem (ZX Spectrum)	76
History Line	59
High Command	34
Panzer General	28

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 DX/33, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** SSI, 1994. **Testoval:** Muddok

PC

Dark Sun II: Wake of the Ravager

Je mnoho způsobů, jak získat otěže vlády a dosadit se na stolec nejvyšší, za kterým se z každého vašeho přání stává rozkaz pro tisíce poddaných. Naproti tomu je daleko jednodušší o tyto otěže přijít. Starým, oblíbeným a dlouho uznávaným způsobem sesazení vladaře je atentát. Po tomto demokratickém způsobu vyjádření nedůvěry panovníkovi se stává politická situace velice nestabilní. Toho využívají menšinové vnitropolitické síly k převzetí moci. Také okolní panovníci většinou dostanou zálusk na vnitřně oslabenou říši.

Právě výše zmiňované bezvládí inspirovalo firmu SSI k vytvoření dungeonu Dark Sun II. Vaše čtyřčlenná skupina přijde do města Tyr pravě v době, kdy zemřel (pravděpodobně násilnou smrtí) král Kalak. Od této vpravdě banální skutečnosti se začíná odvíjet velice spletitý příběh. O vládu začne usilovat Tithian, který hned zpočátku osvobodí všechny otroky a tím přeruší těžbu železné rudy. Nestability Tyrské vlády si všimne nárůdek přičinlivých Draxanů a začne chystat vpád v čele s Lordem Wariorem, jež velí jednotce dračích bojovníků z Ur-Draxa. Když k tomu připočteme pikle kujíci templáře, mafiána Acara, který načerno obchoduje se železnou rudou, zhurskou guildu zlodějů, malý nárůdek skřítků, sultána s jeho dcerou, hadí pronárod Yuan-ti a asi dalších 200 osob, z nichž každá má své specifické zájmy, dojdeme k závěru, že Dsun II má velice promyšlený příběh, i když není to tak jednoduché. Spíše by se dalo říci, že Dsun II má komplikovaný příběh, o kterém se nedá tvrdit, že je promyšlený. Zvláště začátek dobrodružství mi silně připomínal pohádku o Kohoutkovi a slepičce, protože mě postavy neustále posílaly od čerta k ďáblu a když stupeň zanoření jednotlivých questů přesáhl číslo 9, začal jsem pociťovat stereotyp.

Příběh nejvíce dokreslují rozhovory s postavami, které firma SSI zpracovala velice pečlivě. Rozhovory jsou sice velice zdlouhavé, ale v podstatě tvoří jádro celé hry, protože drtivá většina úkolů se stává pouze z expresní donášky předmětů až do domu (ve městě Tyr neexistuje poštovní úřad) a z početných rozhovorů (což může leckomu připadat nudné).

Tímto jsem vyčerpal všechny klady hry, a proto se dalším jejím charakteristikám budu věnovat pouze telegraficky. Grafika je hrozná STOP animace postav přišerně trhané STOP scrolling je... (tak negativní hodnocení se neodvážím do časopisu napsat) STOP ovládání těžkopádné STOP hudby je totální nedostatek STOP zvuky podprůměrné.

Závěrem bych snad doporučil pouze zatvrzelým hráčům dungeonů, kterým ke štěstí stačí role doručovatele kouzelných artefaktů v šíleně komplikovaném příběhu. Ostatním bych radil, aby s touto hrou neztráceli drahocenný čas (který mohou věnovat kupříkladu hraní Holy Mission).

GENAGEN ■

DARK SUN II 32%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

\+ rozsáhlé dialogy
\+ spletitý příběh
\- příšerná grafika
\- těžkopádné ovládání
\- minimum hudby

DUNGEON	
Wizardry 7	81
Menzoberranzan	68
Ravenloft	62
Arena	60
Dark Sun II	32

Testováno na: 486 DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 8 MB RAM. **Požadavky:** 286/12, VGA, 1 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce:** SSI. **Testoval:** Genagen

PC

Death Gate

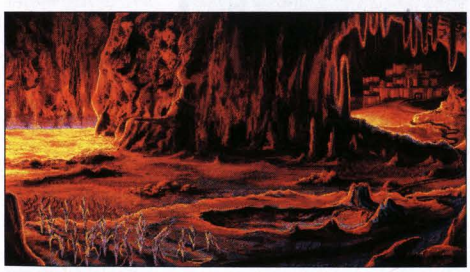
Nexus

Promluv s Xarem a vyptej se ho na Plán. Naučí tě dvě nová kouzla. Seber lampu (glowlamp) a jdi na západ do své lodi. Sešli kouzlo „Rune Transfer" na výlisek runy a ten pak přenes na pilotní kámen (transfer the rune onto steering stone). Použij pilotní kámen a ocitneš se na Airanu.

Airanus

Vejdi do jeskyně. Seber tričko i hák, na kterém viselo. Vezmi sklenici marmelády a chléb. Marmeládu dej na chleba třikrát za sebou. Pokračuj do Limbeckovy studovny. Dej mu chléb, a seber svitek, který zahodí. Seber zátku z láhve rychleschnoucího inkoustu a namoč do něj bílé tričko. Pak jdi dál na křižovatku chodeb. Jdi prostředním tunelem do doků. Sešli teplo na senzor. Až začne zvonit alarm proběhni kolem stráže do elfí lodi. Vystup na schody. V kajutě seber víno. Sejdi do podpalubí, kde si promluvíš s vévodou o jeho záchraně. Na mapě ti přibude hrad krále Štěpána (King Stephen's Castle).

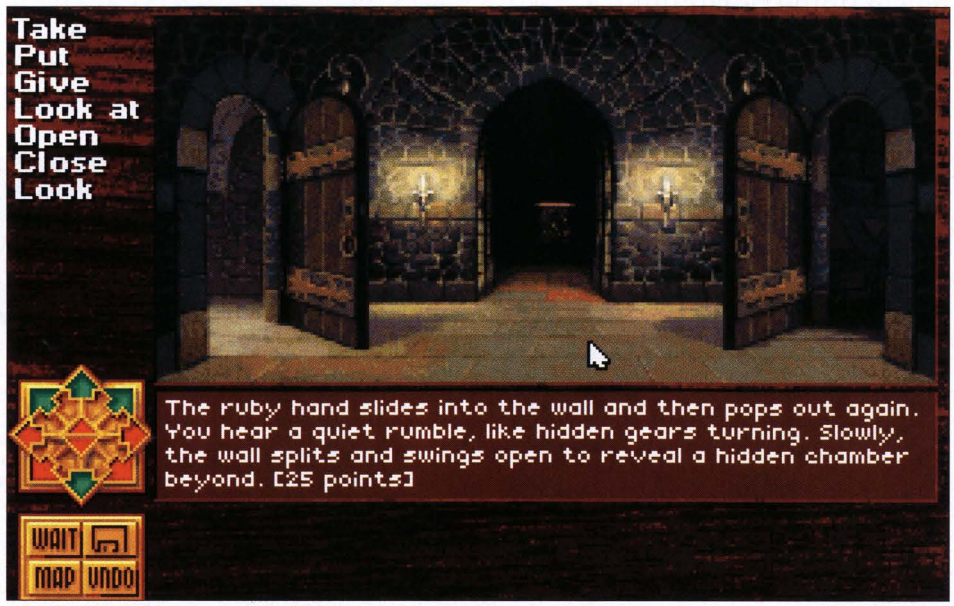
Vrať se do své lodi a odleť navštívit krále (use steering wheel). Jdi k hradu a strážím ukaž jako důkaz vévodův prsten. Králi stručně vysvětli situaci. Nenabídne ti pomoc, ale dovolí ti volný pohyb po svém panství. Až tě propustí, jdi na západ - do zahrady. Zdvihni půlku zahradnických nůžek a s jejich pomocí odstraň závoru (lift bar with shear). Otevři okenice a shlédni první animovanou sekvenci. Naučíš se kouzlo. Vlez dovnitř. Z police



vezmi knihu a přečti si ji. Na stole leží svícen - ten také seber. Sešli „Cast reality pocket" na tapisérii a vstup do obrazu. Elfovi dej džbán vína a popovídej si s ním o cele. Popros ho, ať ti ukáže kouzlo na vytvoření skutečné tmy. Až tě elfí čaroděj napálí, vrať se zpět do Drevlinu (use steering wheel).

Jdi do doků a cestou vyměň s Limbeckem svícen za trubku. Opět použij ten starý trik s kouzlem „Heat" a jdi do lodi. V kajutě sešli na černé tričko „Create Shroud of Darkness" a pak s ním přikryj zářící sošky. Seběhni do podpalubí a vejdi tajnou chodbou do skladu (na západ). Otevři krabici (ne truhlu!) a vyndej z ní zinger. Vezmi ho a aktivuj. S králem se pak domluv o cestě do města zlodějů.

Drž se cesty do města. Slib pomoc malému chlapci a vejdi do temné uličky. Až se proberes a síti, použij elfův trik a sešli na toho kluka kouzlo „Swap". Následuj ho do tunelu a promluv si s ním o podmínkách spolupráce. Pak vezmi tyč ležící u západní stěny (prybar). Vrať se do skladu na lodi, uraz zámek truhlice tyčí a otevři víko. Vezmi pytel diamantů a trubku. A opět jdi do města. Vejdi do hostince na východě a barmanovi dej vak s diamanty. Získáš tak nejen peníze, ale i pozornost lovce nováčků Hugha. Řekni mu, že chceš vstoupit do Bratrstva a domluv s ním detaily vraždy. Pak jdi do doupěte svého přítele (mám na mysli tu krysu, co tě praštila tyčí) a dej mu peníze. Chvíli počkej (wait) a on se vrátí s papírem a paklíčem. Teď máš vše potřebné k cestě do kupcova domu (z náměstí jihovýchodně). Použij paklíč na zámek a manipuluj s ním v tomto sledu: push, jiggle, turn. Zapamatuj si sled zvuků, jež zámek vydal. Dveře by se měly otevřít. Z krbové římsy seber knihu básní a přečti si je. Podívej se na hodiny a nastav je podle pořadí básní; tj. Winetime, Toiltime a Darktime (nápis patří k značce jemu nejbližší proti směru hodinových ručiček). Otevře se tajná schránka. Vyjmi z ní deník a pečlivě ho prostuduj. Sešli na obraz „Create reality pocket" a popovídej si s kupcem. Řekni mu, že jsi posel od jeho milované, která ho žádá o amulet. O pravdivosti svých slov ho přesvědč odpověďmi „Bouncing Beans", „Eh, five„ a "How much„. Amulet je tvůj! Vrať se do hostince a amulet odevzdej Hughovi. Zavede tě do Věže Bratrstva. Posuň stůj ke zdi a vylez na něj. Podívej se na vznášející se kontinent a zapamatuj si jeho jméno. Jdi do haly a otevři zámek paklíčem. Sekvence zvuků je stejná jako u obchodníkova domu, pořadí činností by mělo být shake, pull a tilt. Podívej se na chodící panenku ve svém inventoráři a sešli na sochu kouzlo "Motion„. Z krku ji sejmi náhrdelník a vrať se do haly. Podívej se na papír od svého "parťáka„ a vzpomeň si na jméno kontinentu, který si viděl skrze okno. Pak zmáčkni otisky rukou na zdi v pořadí podle počátečních písmen slova nalézajícího se pod jménem příslušného kontinentu. V pokladnici polož náhrdelník na podstavec a až se objeví poklad, seber nejprve zlato a pak kouli a obě knihy. Objeví se rozzuřený Hugh. Zvedni náhrdelník z podstavce a Hugh zmizí spolu s pokladem. Vrať se na loď.



Zpět v Drevlinu si přečti obě získané knihy. Jdi do místnosti s trubkami (nalevo od křižovatky), zdvihni trubku z krabice a pokecej s trpaslíkem. Musíš ho přesvědčit, aby ti vydal trubku, kterou má v ruce. Pak s pomocí všech pěti trubek oprav porouchanou část (šipkami lze trubku otáčet a rotovat). Vzniklý otvor zašpuntuj. Spusť přístroj otočením velkého kohoutu. Trpaslíkovi ukaž mapu (svitek od Limbecka) a on ti dá oplátkou šutr. Odeber se k ovládacímu panelu Kickseyho-Winseyho, otevři šuplík a vlož do něj iron ore od trpaslíka. Následuj rypadlo východním směrem. Kouli z pokladu Bratrstva dej soše do rukou a vezmi si první z pěti Pečetí (Air Seal Piece). Tvůj úkol na Airanu se skončil. Vrať se na Nexus (use steering stone).

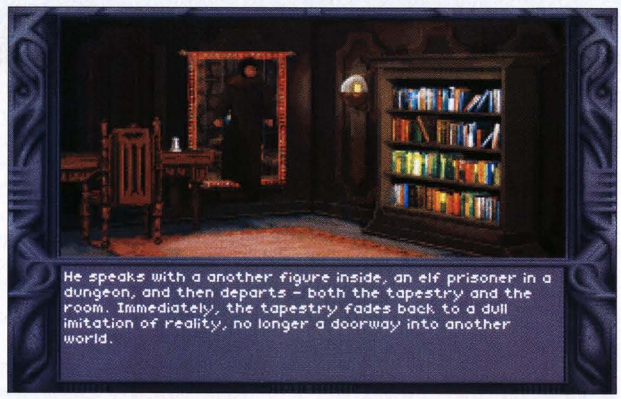
Nexus

Dej Pečeť vzduchu lordu Xarovi a popovídej si s ním o "ďáblech„. Zapamatuj si, který je reprezentuje jakou část těla. Vrať se do lodi a přenes runu Pryanu z knihy o něm na steering stone stejně jako prve. Přenes se na Pryan (use steering stone).

Pryan

Utrhni růžovou květinu. Jdi k Citadele a pak doleva. Ze země seber skořápku, vrať se do lodi a použij kormidlo k přeletu do stromového města. Zvedni šňůru na prádlo ležící vlevo u dveří. Vejdi dovnitř a dej elfí holčičce panenku. Následuj ji na východ ke strži. Princi podej šňůru a vytáhni ho tak nahoru. Popovídejte si o podivném místním čaroději. Nesmíš mluvit moc jako dospělý, nebo tě princ s dětmi nevezme dále na východ na táborák. Mačkej "wait„ dokud z ohně nevystřelí oharek. Ten naber skořápkou a zase čekej. Objeví se čaroděj, ale jakmile tě spatří, uteče pryč. Zakouzli "Transportation„ na bílý disk. S čarodějem se moc nebav a vezmi si jeho černý disk. Pak přivaž na větev v pravé části obrazovky prádelní šňůru. Sejdi po schodech dolů, natrhej modré a žluté květy a ty žluté rozdrť v ruce. Přehoupni se na provaze přes propast.

Jdi k propasti, ve které byl princ (Maw) a hoď dolů černý disk. Jdi k táboráku a pomocí bílého disku a kouzla "Transportation„ se přenes na dno propasti. Žhavým oharkem zapal hnízdo agresivního hmyzu. Na pavouka hoď sklenici marmelády a počkej až ho hmyzové ubodají. Nůžkami rozřízni zámotek muže se zlatou holí. Mrtvolu ležící v přední části obrazovky odval a vezmi si jak magický šip, tak nevábně vypadající houby. Stejně jako sem se přenes zpátky k táboráku. Princi dej zlatou hůl, modré květy a knihu poezie. Z vděčnosti, že získal princeznu se k tobě připojí. Princezně ukaž knihu Pryanu a popros ji, aby se k vám přidala. S tvojí lodí se dostanete zpět k Citadele.



Zajděte znovu k tomu podivnému zvířeti a ty utrhni jeden z ořechů. Vylepši ho práškem ze žlutých kytek a věnuj ho zvířeti. Zvedni ořechové jádro. Od Citadely pokračujte na druhou stranu do lesa. Přejděte kolem pařezu a až najdete strom s přivázanou trpaslicí, popros princeznu, jestli by nemohla zahrát něco z té knihy, kterou jsi jí dal. Nůžkami osvoboď trpaslici (použij je na vinné šlahouny). Trpaslici popros o zlaté kladivo. Počkej až se vrátí (wait) a pohovoř si s ní na téma princezniny rýmy. Požádej ji o byliny a pak znovu o kladivo. Jakmile zmizí dej princezně byliny, houby od mrtvoly, jádro ořechu a růžovou kytku. Princezna se uzdraví a ty ji znovu požádej o hraní oné magické melodie. Jděte tak hluboko do lesa, dokud nenarazíte na strom s úlomkem krystalu v koruně. Požádej prince, aby pro něj vylezl a pak utečte. U pařezu zatáhni za větev (nebo jednoduše otevři pařez) a vhoď do něj úlomek krystalu. Pak jděte čekat na trpaslici k Citadele. Po rozhovoru s čarodějem seber druhou Pečeť (Fire Seal Piece). Odleť ji věnovat lordu Xarovi na Nexus a pak z úlomku krystalu přenes na steering stone runu Abarrachu.

Abarrach

Jdi směrem k městu. Zombii inteligentně zalévající suché rostlinky prázdným kbelíkem požádej o ten kbelík. Vejdi do jeskyně na severu a seber ze země kamení. Ulož si ho do kbelíku. Vrať se a pokračuj do města. Navštiv opuštěný dům. Vejdi do patra, zvedni čajový servis a mrtvé babce seber dětskou knihu. Řekni jí, že víš, kde její kniha je a ať tě následuje. Ze zoufalství se k tobě připojí. V přízemí dej servis sluhovi a dům opusť. Vejdi do věže s hodinami, na hák zavěs těžký kbelík a vyšplhej po laně nahoru. Hodinovou ručičku natoč na čtvrtou hodinu, natoč lano klikou a podívej se na kolečko regulující chod hodin. Až hodiny odbijí, zmáčkni relase lever a slez dolů. Znovu zavítej do domu a vejdi do pracovny. Seber knihu a přečti si ji. Pak si přečti i dětskou knihu a nech ji otevřenou na straně s básní o hadovi. Vrať se na lávové pole. Požádej zombii o společnost a všichni tři zajděte do jeskyně. Bábě vrať knížku a nech je tam, ať se baví. Ty zajdi do lodi.

Pluj po lávové řece do paláce krále Kleita. Nech se pozvat. Ať budeš říkat cokoli, král tě stejně nechá zavřít. Polož kus masa na podlahu dungeonu a na psa sešli kouzlo "Hunger„. Až přijde blíž, sešli na něj kouzlo "Possesion„. Převtělíš se do psa. Ze stěny seber klíč a dej ho Haplovi. Vyjdi ven a vyběhni po schodech nahoru. Z regálu seber druhou lahvičku zleva. Vrať se zpět, dej lahvičku Haplovi a dotkni se ho. Převtělíš se zpět. Seber klíč i protijed, který musíš okamžitě vypít. Odemkni svá pouta klíčem a udělej totéž s pouty svého soudruha. Dej Edmundovi napít protijedu a ze stolu vezmi lis (vise). Promluv si s Edmundem a společně se vraťte tajným východem do tvé lodi.

Vejdi do jeskyně. Přenes opět své vědomí do psa a hned se navrať zpět do svého těla (possesion & touch Haplo). Promluv si s Baltazarem o východní stěně. Baltazar zruší iluzi a ty můžeš vejít do tajné krypty. Vezmi knihu kouzel, přečti si ji a seber též černé roucho. Staneš se svědkem událostí dávno minulých. Když budeš odcházet, strčíš do jednoho z hráčů. Požádej ho o hrací kameny. Pak se vrať do Telestinu.

Jdi rovnou do města nahoru na hodinovou věž. Stáhni lis (tighten) a vlož ho do tyče, kterou drží socha. Pak lis roztáhni a zdvihni kámen, který vypadl. Zajdi do jeskyně. Zombie by měla držet hada pod krkem. Obleč se do černého roucha a vyřeš hlavolam na dveřích (všechny šipky musí směřovat dolů). Polorozpadlého trpaslíka najmi do svých služeb a vyprav se do Kleitova paláce.

Dovnitř vejdi tajným vchodem. Mrtvý trpaslík prchne do katakomb. Vytáhni útržek jeho šatů ze dveří a dveře otevři. Kus oblečení dej očuchat psovi. V cestě katakombami se řiď dle jeho čichu. V srdci paláce zruš iluzi celistvé runy na sloupu (Unravel illusion) a vlož kámen, který si vzal soše, do otvoru v runě. Z oltáře uzmi třetí část Pečeti a dál už je to rutina. Runu říše vody přenes na steering stone z Edmundova náhrdelníku.

Chelestra

Do prázdné lahvičky naber vodu z louže. Do jeskyně zatím nemůžeš, a tak se vydej k městu (západ). Stejně jako na steering stone v lodi přenes runu z jedné hrací kostky na kouzlo chránící město (je to ta, kterou lze logicky napojit - dvě čáry křížem). Před drakem se zachraň převtělením do psa (cast possesion on the dog) a útěkem do Sartanského města. Po jistých zmatcích ti bude navráceno tvé původní tělo. Sešli "Create reality pocket„ na koberec na zemi a přenes runy z Edmundova náhrdelníku na glóbus. Pak strč do glóbu a koberec zbal. Vydej se do jeskyně. Před vchodem se zbav účinků magie (cast Null-water on bottle, drink bottle) a vejdi. uvnitř seber dračí šupiny. Jdi zpátky před město a šupiny polož na hromadu kamení. Tvůj kouzelný kámen začne v přítomnosti zla zářit a ty ho můžeš vzít. Nyní máš vše potřebné na utkání s drakem, takže se vrať do lodi, polož koberec na zem, sešli "Create reality pocket„ a vstup do něj. Do glóbu ležícího pod stromem strč a odejdi trhlinou ve východní části obrazu. Leť na Nexus. Ve městě vezmi se stolu historickou knihu a pečlivě ji prostuduj. Poté jdi do Labyrintu.

Labyrint

Zmraz plazící se živé šlahouny vína (cast cold on choke vines). Přejdi o dvě obrazovky dopředu a pak ustup zpět k východu. Živé víno rozmraz (Heat) a až budou tygří muži zlikvidováni, zase sešli na víno zimu. Popojdi o screenu dopředu a opět víno rozmraz. Pak vhoď zinger do změti šlahounů. Do třetice víno umrtvi mrazem a zinger si vezmi. Bude nabitý elektřinou. Jdi na tábořiště tygřích mužů. Ze sloupu sejmi lebku a nasaď ji na nabitý zinger. Nakonec ho zabal do černého čarodějnického pláště. Vejdi do jeskyně a ze země zvedni kost. Odeber se západním směrem. Jakmile naraziš na tygří muže, aktivuj zinger. Zraněného stopaře vyleč kouzelnou mastí (apply salve on tracker). Seber provázek a spoj ho s kostí. Získáš tak primitivní a ač je to neuvěřitelné i funkční luk. Požádej stopaře o pomoc při průchodu Labyrintem. Obtížný hmyz před jeskyní zlikviduj magickým šípem. Lokni si z lahvičky a vstup dovnitř. Draka zažeň rozbitím magického kamene (crush magic stone). Nakonec si popovídej se Zifnabem.

Vortex

Nemáš jinou možnost než se držet pochybné létající cesty. Dvojníka zlikviduj sesláním zrcadlově obráceného kouzla "samozničení„. (Poskládej ho přímo z runových znamení). Prohledej pozůstatky a vem si jeho / svoje věci. Ze dvou půlek nůžek sestav celé. Cestou dál narazíš na chapadla. Udělej ještě krok a pak jedno po druhém likviduj nůžkami.

Ocitneš se v samotném centru magie. Shlédni působivou rozepři a pak se pusť do práce. Polož Water Seal Piece do vodního sloupu. Obživ mrtvého lorda Xara (cast resurrection) a promluv si s ním. Umísti Stone Seal Piece do kamenného sloupu. Pokud si nepamatuješ, kterou z možností ti doporučuje mistr voláním: "heart, heart„, podívej se do historické knihy. Nastav čočku na správnou runu (Orsephova verze). Vlož Air Seal Piece do otvoru ve vzdušném sloupu. Nakonec polož Pečeť Nexu na čočku. Vítej mezi vítězi!

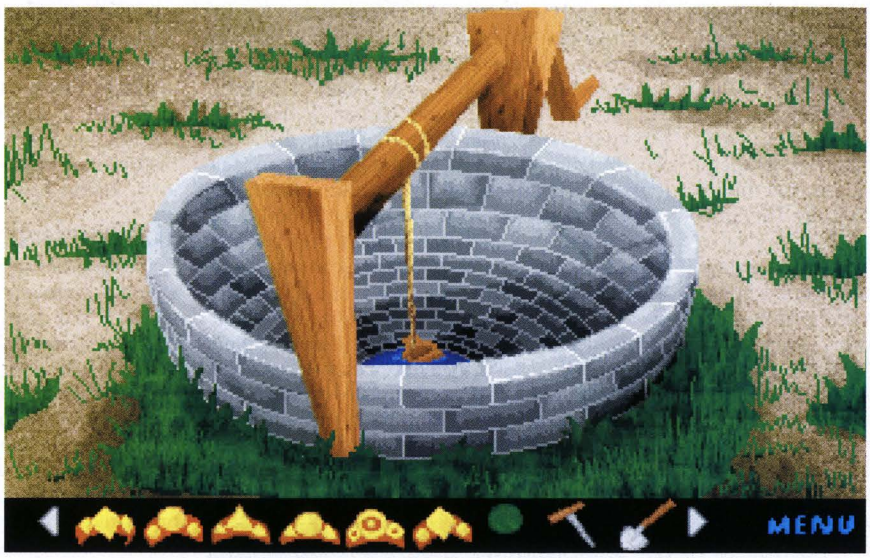
Haquel P. Tickwa ■

PC

7 dní a 7 nocí

První den:

Se stolu seber tužku, zmizík a květiny. V knihovně najdi pásek a krabičku prezervativů. V ložnici seber láhev okeny. Jdi do hotelu a u telefonu seber klíček. V pravém květináči můžeš najít krabičku cigaret. V prvním patře zajdi za Jasmínou (třetí dveře zprava) a promluv si s ní. Odejdi, znovu se vrať a ještě si s ní promluv. Když se teď opět vrátíš, měl by vstup do pokoje hlídat jenom malej ratlík. Jdi do kšeftu a promluv s Felixem, získáš Pedigree Pal a Pedigree Secam. Pomocí těchto ingrediencí „nakrm" psa a vejdi do pokoje. Seber zde zdechlinu psa a rybičku z akvária. Opět si promluv s Jasmínou. Jdi k sobě do kanceláře, seber klec s kanárkem a dej ho Jasmíně.

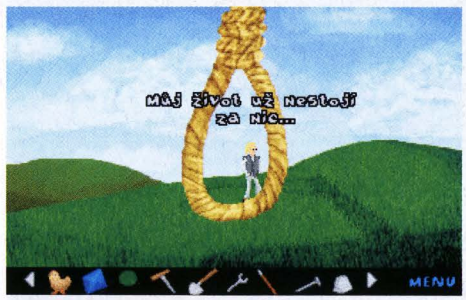


Druhý den:

Jdi k bazénu, z křoví seber hrnec a promluv si s Trampolínou. Hoď rybu do bazénu a jdi do hotelové tělocvičny (druhé dveře zleva), seber ze skříně trofej a promluv si s Trampolínou.

Třetí den:

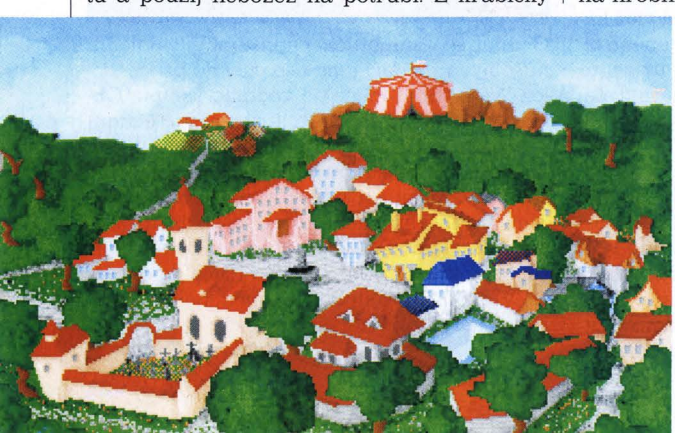
Zajdi na farmu a promluv si s Fandou. Seber pár zrnek pšenice a použij trofej na krávu. Jdi do hotelu a promluv si s Karmínou (čtvrté dveře zprava). Jdi za Felixem a promluv si s ním. Vrať se do kanceláře (došlo nové LEO) a dej ho vrátnému v muzeu. Seber meč a kopí. V maketě mlynářského stroje umel pšenici. Vrať se do kanceláře. Do hrnce dej mouku, mléko a dort v prášku. Dort upeč v troubě. Jdi ze Tondou (pořád krmí lva za cirkusem), z hromady sena seber prášek a použij ho na dort. V kanceláři strč psa do zástrčky elektrického vedení. Jdi na farmu a psa strč do vědra u studně. Spusť a vytáhni vědro. Seber zdechlinu psa a lžičku. Uvedený postup získávaní předmětu ze studny (včetně nabíjení psa v zásuvce) opakuj tak dlouho, dokud ještě nezískáš hřebík, rouru a nebozez. Před hotelem vlez do výkopu, seber lopatu a použij nebozez na potrubí. Z krabičky



vyndej prezervativ a také ho použij na potrubí. Po krátkém letu dej Karmíně dort.

Den čtvrtý:

V kanceláři otevři šuplík ve stole (buď pomocí meče z muzea, nebo klíčkem, jež je rafinovaně skryt v přední černé dekoraci) a seber lepidlo, pravítko, fix, provázek a knoflík. Jdi do hotelu a promluv si s Filoménou (čtvrté dveře zleva). Jdi na záchod a z koše na odpadky vyndej parte a přečti ho. Použij okenu na hrobníka a pomocí lopaty vykopej z hrobu Tondovu ruku. Hned na ní použij provázek a lepidlo. Jdi za Tondou a promluv si s ním. Použij ruku na lva a z dlaně seber 100 librovku. Jdi za Fandou a promluv si s ním (dostaneš slepici). Jdi za Felixem a promluv si s ním (dostaneš láhev whisky). Jdi do hotelu za Filoménou a promluv si s ní.



Den pátý:

Choď k holiči tak dlouho, dokud tam nepotkáš Blaničku (má černé vlasy). Pokud bude u holiče někdo jiný, musíš vyjít ven (až na mapu) a zase se vrátit. Blaničce dej květiny a rozmluv jí schůzku s Hermínou. Zajdi za Felixem a promluv si s ním (dostaneš melouny). Před hotelem vlez do výkopu a pomocí kopí z muzea otevři poklop. Vlez do kanálu a seber svíčku. Na hotelovém záchodě se převlékni (stačí zajít za zástěnu). Jdi za Hermínou (třetí dveře zleva) a promluv si s ní. Použij pásek na svíčku a tento celek několikrát použij na Hermínu.

Den šestý:

Jdi do muzea. Použij zmizík na nápis strakapoud (nápis se nachází v pravém horním rohu muzea). Na vitrínu použij prsten od Filomény a seber vejce. Před hotelem jdi doleva. Do hnízda dej vejce a slepici. Odejdi z místnosti a znovu se vrať. Z hnízda seber zlatou brož. Jdi do hotelu za Evelínou (druhé dveře zprava) a promluv si s ní. Odejdi, znovu se vrať a zase si s ní promluv. Na záchodě seber z koše vizitku a přečti si jí. Dole v hotelu zavolej na číslo 22 374. Jdi do muzea a v pravém dolním rohu seber nářadí. Ve výkopu vlez do kanálu. Rourou ze studny sprav

prasklé potrubí. Klíčkem z hotelové recepce otevři skříňku. Potrubí ve skříňce sprav nářadím z muzea. Pusť vodu (kohout se nachází vpravo od skříňky). Jdi do hotelu za Evelínou.

Den sedmý a poslední:

Jdi do hotelu za Rosalínou (páté dveře zprava) a promluv si s ní. Jdi za Felixem a promluv si s ním (dostaneš falešný náhrdelník). Jdi do jeskyně za městem. Všech sedm náhrdelníků vlož do přístroje a seber klíč. Otevři sejf a seber diamant. Jdi do hotelu za Rosalínou.

GENAGEN

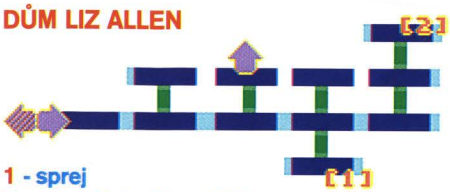
PC

Spider Man

Všechno to začalo jedné deštivé noci. Peter Parker ležel se svou přítelkyní v posteli a nechával si zdát něco mírumilovného po „perném“ dni, když ho probudilo drnčení telefonu. Peter se posadil na posteli a letmo se podíval na svou dívku. Trochu žárlil na počítačového hráče, který ho právě ovládal, protože dívka ležela zády k Peterovi a čelem (a vším ostatním) k monitoru. Peter zvedl sluchátko. Byla to jeho stará přítelkyně Liz Allen a měla potíže. Peter jí mohl odpovědět třemi různými větami a jako na potvoru si je hráč všechny vyzkoušel. Dvě vedly hru dál, ale třetí vrhla Petera přímo do spárů Zeleného skřítka. ‘Přinejmenším vím, co od tohoto příběhu mohu očekávat’, pomyslel si Peter a vydal se do akce.

Nejprve navštívil dům Liz Allen. Zpočátku nemohl dlouho najít nic zajímavého a tak z nudy sebral alespoň sprej v koupelně. Překvapení ho čekalo až na konci budovy. V posledním pokoji totiž objevil tajnou skrýš Zeleného skřítka! Vzal si tajuplné poznámky a bombu ve tvaru dýně, přesně takovou, jakou po něm v comicsech Zelený

DŮM LIZ ALLEN

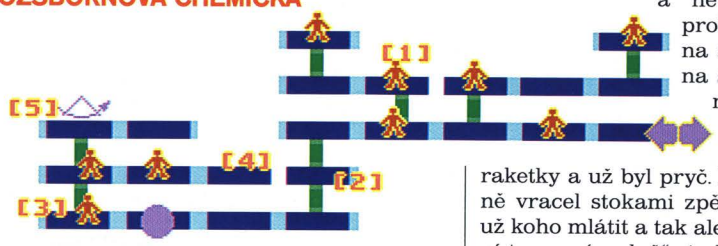


1 - sprej
2 - úkryt Zeleného skřítka

skřítek neustále házel. Aby se dostal ven z budovy, musel Peter zvolit cestu rozbitým oknem, ale vzhledem k jeho super pavoučím schopnostem to pro něj nebyl problém.

Peter se nyní vydal do Ozsbornovy chemičky. Hned na začátku ho čekal noční hlídač. Hráč chvíli nutil Petera boxovat ručně, ale pak ho nechal použít vystřelovací pavučinu. Peter si oddychl, protože už měl řádně pocuchanou bitmapu. Vydal se chodbou dále a na jejím konci nastoupil do výtahu. Sjel o patro níže. Tam cesta končila a Peter se už chtěl otočit, když ho hráč přinutil, aby pro nic za nic hodil bouchací dýni na zeď. Peter se nevzpíral, měl už své zkušenosti a dýni poslušně vyhodil. BBUUUMM!!! Ve zdi se objevila díra velká akorát tak pro jednoho pavoučího muže. Peter už nečekal

OZSBORNOVA CHEMIČKA



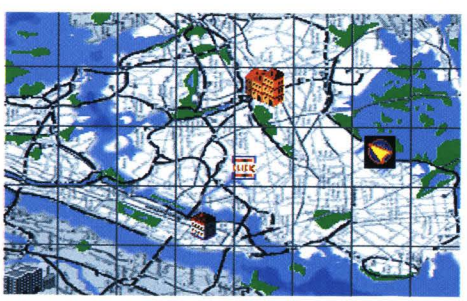
1 - hlídač na vyslechnutí (zbijte ho, pak jděte o obraz doleva, zbijte dalšího hlídače a teprve nyní se vraťte na (1) a proveďte výslech
2 - zde použít dýňovou bombu
3 - odemknout klíčem ze stok
4 - Zelený skřítek (pokud jste ho už vyhnali ze stok, jinak je tam jen křeslo a lednička)
5 - na druhé straně sice nic není, ale pokud se na to chcete podívat, použijte pavučinu na strop

na pokyn a vběhl dovnitř. Pomocí vrhací pavučiny přeskočil nádrž s jedovatou chemikálií v očekávání něčeho velkého, když ho zarazili železné dveře. Tam chodba končila. Peter se znechuceně otočil a vracel se nazpět. Aby si alespoň trochu vylil vztek, zmlátil ještě několik hlídačů a jednoho navíc pořádně vyslechl. „He,he, there’s nothin’ like senseless violence.“ pomyslel si v angličtině.

EMPIRE STATE UNIVERSITY

EMPIRE STATE UNIVERSITY

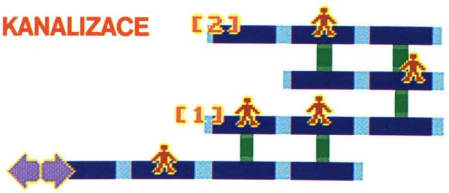
Další Peterovy kroky vedly na univerzitu. Dobře se tam vyznal a tak pro něj nebyl



žádný problém najít patro s laboratořemi. V první pobral na co přišel a ve druhé to pak všechno zpracoval. Za pomocí poznámek z úkrytu Zeleného skřítka, spreje z koupelny Liz Allen a chemikálií, které tu nalezl, dostal účinnou bombu. Kdepak ji asi použije?

Z čisté univerzity se přesunul do zatuch-

KANALIZACE



1 - klíč
2 - Zelený skřítek (pokud jste ho už nezahnali)

lých stok New Yorkské kanalizace. Ale proč je tu tolik podezřelých típků? To se Peterovi nelíbilo. Pěkně se přes ně probíjel v očekávání něčeho velkého na konci a nebyl zklamán. Sám Zelený skřítek! Stál si tam docela poklidně na tom svém létajícím „čemsi“ a nevzrušeně si Petera prohlížel. Peter a hráč na sebe mrkli a vyrazili na skřeta. Ten se ale jenom uchychtl, odhodil jednu ze svých bomb, nastartoval raketky a už byl pryč. Peter se dost naštvaně vracel stokami zpět na povrch. Nebylo už koho mlátit a tak alespoň sebral klíč, který tu „nenápadně“ visel na zdi.

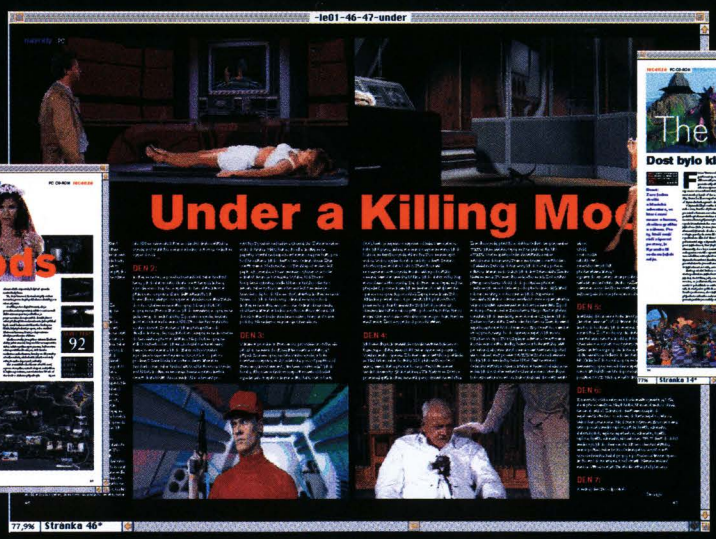
Pak hráče napadlo, že když teď mají klíč, musí tu být i dveře a oba věděli jen o jediných zamčených dveřích v celé hře. Vydali se do Ozsbornovy továrny. Sjeli opět výtahem do podzemí a za nádrží se zastavili u dveří. Peter zkusil klíč. Pasoval! Dveře se otevřely a Peter vkročil. Netrvalo dlouho a už stál tváří v tvář zelenému skřítkovi. Vyrazil proti němu a srazil ho k zemi. Než se ale nadál, napil se skřet posilňujícího špenátového roztoku ze zkumavky a Petera okamžitě knockoutoval. Bylo po hře. Ještě, že si hráč uložil pozici. Obnovil ji a nechal Petera zaútočit znovu. Tentokrát ho ale nechal použít speciální chemikálii, kterou si na univerzitě vyrobil (před útokem kliknul LMB na Spider Manovu postavu). Po krátkém boji postříkal Peter protivníka sprejem a Zelený skřet padl k zemi. Kdyby nebyl zelený, určitě by právě teď zezelenal.

A to je konec, ale žádné strachy. Měl by se připravovat druhý díl Peterových dobrodružství, takže někdy příště - napřečtenou.

Pozn. Záměrně jsem nelíčil všechny zápletky příběhu, které se odehrávají v podobě hráčem neovladatelných vstupů, abych vám neprozradil story do všech detailů, takže klidně pařte s návodem, je toho ještě dost co vám ukáže až hra.

KAT

LEVEL 1

Vyšel 24.1.1995.

Je to něco, co
nemá obdoby.
To musíte vidět!